WEEKLY ファミ通 特別編集

アスキームックASCII

バーチャファイター3

WEEKLY FAMITSU SPECIAL EDITS 〈JPN〉 VER.EX1997 JAN.

680 yen [incl.tax] 1997

Virtua Fighter 3

"『VF3』のことならファミ通にまかせろ!"
プレーヤーの、プレーヤーによる、
プレーヤーのための徹底攻略

WE ARE NO.1 GAME MAGAZINE:FOR PLAYERS ONLY

aiwa
DIGITAL AUDIO & VIDEO
aiwa
COFFEE
Frère
WADAYA
STUDIO ALTA
STUDIO ALTA
ALTAVISION
19:00
Panasonic
コロンビアコーヒー

会話
OVA
AOKI
WARNER STUDIO
BROS STORE
住友VISA
住友銀行
マキシ
ANA
アイシティ
NOVA
マキナスクラブ
101
Marlboro
ワシントン
800

TEXT:Yasuhiro Nagata/PHOTO:Tadashi Moriwaka/VISUAL EFFECT:Shuichi Ooki/DESIGN:Akira Mizuguchi

“選択肢が増えた”？

それを言うなら“可能性が広がった”だろ？
TEXT:Yasuhiro Nagata/PHOTO:Tadashi Moriwaka/DESIGN:Akira Mizuguchi

TEXT:Yasuhiro Nagata/PHOTO:Noriaki Imai/DESIGN:Akira Mizuguchi

まずは、街へ出ようか。

ASCII MOOK アスキームック
WEEKLY FAMITSU SPECIAL EDITS <JPN> VER. EX 1997 JAN. 週刊ファミ通特別編集

VirtuaFighter 3 バーチャファイター3

cover art : GENTO Matsumoto(Saru Brunei Co.,Ltd)
カバーデザイン : 松本弦人(サルブルネイ)

*contexts

002 PIX

010 VIRTUAFIGHTER Info.-SPEEDWAY バーチャファイターインフォスピードウェイ

*interview
016 OFFENSIVE INTERVIEW オフェンシブインタビュー
018 片桐 大智 DAICHI KATAGIRI
020 加来 徹也 TETSUYA KAKU
022 小島 みか & 真鍋 林檎 MIKA KOJIMA & RINGO MANABE
025 光吉 猛修 TAKANOBU MITSUYOSHI

198 鈴木 裕インタビュー INTERVIEW with YU SUZUKI

*special
026 the X-FILES of VIRTUAFIGHTER3 X-FILES オブ バーチャファイター3
026 CLOTHES
028 SKETCHES
032 STAGES
033 CHARACTERS 033 VOICES
034 MOTION

CHECK IT !
178 DEATH MATCH FREAKS 小原久
182 NATURAL BORN GAME JUNKIES 渋谷 洋一 + スタパ斎藤
184 バーチャ道への道 高橋 豪
188 バーチャファイタートゥナイト 篠原 元貴
190 バーチャファイター3俗語用語辞典 永田 泰大
194 くりぽぽあんまん 桃栗 たき子 + 餅月 あんこ
196 Love Dancin'; the innovator of costume play MMB
204 welcome to real movement of Virtua Fighter

*feature
036 COMPLEX SYSTEM of VIRTUAFIGHTER3 コンプレックス システム オブ バーチャファイター3
@メインシステム
038 Eボタン
040 アンジュレーション
041 起き上がり
042 投げ
043 軸足
044 ダメージの法則
045 硬化時間
046 ステージ分析

@キャラクター別攻略
047 技表の見方
048 アキラ／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
058 パイ／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
068 ラウ／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
080 ウルフ／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
090 ジェフリー／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
100 カゲ／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
112 サラ／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
122 ジャッキー／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
132 シュン／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
146 リオン／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
156 葵／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ
166 鷹嵐／全技表／基本戦術／応用戦術／空中コンボ

@バトルトーク
078
110
144
176 結論のない座談会 PART.1～4

206 読者プレゼント
207 編集後記

on the street corner

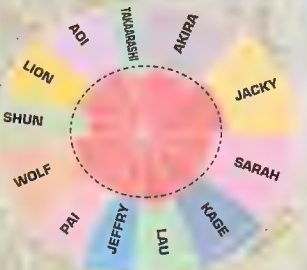
1996年9月吉日。「VIRTUA FIGHTER 3」稼働開始。アーケードという名の「戦場」で、
ひたすら純粋に「誰よりも強くてカッコイイ」ゲーマーとして走り続けていた。
強いプレーヤーを倒せば強いプレーヤーが寄ってきて、その環境の中で揉まれてさらに強くなっていく。
……目の前のモニターをじっと見据える。"電子のリング"上に浮かぶポリゴンでできた己の分身。
100円硬貨をジョイスティックに叩き込むように投げ入れ、通るような指ぬきでジョイスティックと4つのボタンに指を走らせる。
左手でジョイスティックを小刻みに回しながら、右手の指は一糸の乱れもなくボタンの上を疾走する。
勝負は一瞬でカタがつく。その一瞬一瞬の連続が空間そのものを加速させていく。
「無敵」の称号を手に入れるがために、今日もどこかの街角で熱いバトルが繰り広げられる。
1997年2月15、16日。「VIRTUA FIGHTER 3 MAXIMUM BATTLE」永永エンゼルカップ開催。
そう、伝説はまだ始まったばかりだ。

*ここに掲載されているデータは、全国のセガ系列ゲームセンター101店舗の皆様にご協力いただき、編集部独自に集計したものです。なお、区分は各事所のそれに準じました。(1996年11月現在)

A.北海道

使用率：AKIRA,13/JACKY,16/SARAH,11/KAGE,9/LAU,6/JEFFRY,4/PAI,6/WOLF,9/SHUN,6/LION,8/AOI,7/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,45/JACKY,53/SARAH,49/KAGE,52/LAU,63/JEFFRY,45/PAI,54/WOLF,49/SHUN,32/LION,47/AOI,38/TAKAARASHI,36



B.東北

使用率：AKIRA,11/JACKY,14/SARAH,11/KAGE,8/LAU,6/JEFFRY,6/PAI,6/WOLF,10/SHUN,7/LION,7/AOI,8/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,47/JACKY,54/SARAH,45/KAGE,51/LAU,56/JEFFRY,53/PAI,51/WOLF,49/SHUN,34/LION,48/AOI,50/TAKAARASHI,42

C.北関東

使用率：AKIRA,13/JACKY,14/SARAH,11/KAGE,8/LAU,6/JEFFRY,5/PAI,8/WOLF,9/SHUN,6/LION,8/AOI,9/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,49/JACKY,54/SARAH,49/KAGE,51/LAU,56/JEFFRY,55/PAI,51/WOLF,51/SHUN,35/LION,49/AOI,48/TAKAARASHI,44

D.東京

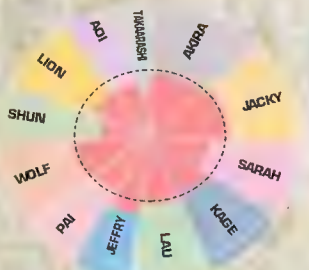
使用率：AKIRA,13/JACKY,13/SARAH,11/KAGE,8/LAU,6/JEFFRY,5/PAI,7/WOLF,9/SHUN,7/LION,8/AOI,9/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,49/JACKY,52/SARAH,49/KAGE,52/LAU,58/JEFFRY,53/PAI,50/WOLF,51/SHUN,37/LION,49/AOI,47/TAKAARASHI,45

E.西関東

使用率：AKIRA,13/JACKY,14/SARAH,10/KAGE,10/LAU,10/JEFFRY,6/PAI,14/WOLF,9/SHUN,7/LION,7/AOI,9/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,48/JACKY,53/SARAH,47/KAGE,49/LAU,59/JEFFRY,54/PAI,52/WOLF,45/SHUN,38/LION,45/AOI,48/TAKAARASHI,46



F.東海

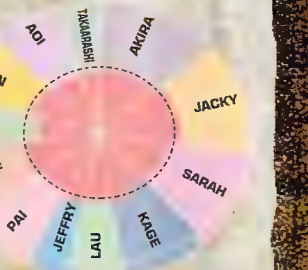
使用率：AKIRA,13/JACKY,13/SARAH,9/KAGE,9/LAU,8/JEFFRY,6/PAI,7/WOLF,10/SHUN,8/LION,8/AOI,7/TAKAARASHI,3

勝率：AKIRA,49/JACKY,53/SARAH,41/KAGE,49/LAU,53/JEFFRY,60/PAI,49/WOLF,52/SHUN,33/LION,43/AOI,42/TAKAARASHI,35

G.北陸

使用率：AKIRA,16/JACKY,14/SARAH,11/KAGE,8/LAU,5/JEFFRY,4/PAI,8/WOLF,8/SHUN,6/LION,8/AOI,9/TAKAARASHI,3

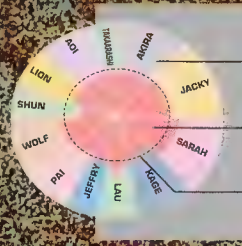
勝率：AKIRA,48/JACKY,56/SARAH,50/KAGE,47/LAU,53/JEFFRY,55/PAI,50/WOLF,53/SHUN,36/LION,50/AOI,43/TAKAARASHI,43



H.関西

使用率：AKIRA,13/JACKY,14/SARAH,11/KAGE,9/LAU,6/JEFFRY,4/PAI,7/WOLF,9/SHUN,7/LION,8/AOI,8/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,49/JACKY,54/SARAH,48/KAGE,50/LAU,53/JEFFRY,55/PAI,49/WOLF,53/SHUN,41/LION,49/AOI,46/TAKAARASHI,48



使用率・勝率グラフの見方

●円全体を100%とし、各キャラクターの使用率を表わしています。正確な数字は表外に表記してあります。

●中心の赤い部分が、各キャラクターの勝率を表わしています。正確な数字は表外に表記してあります。

●黒い点線は勝率50%を示すライン。

I.中国

使用率：AKIRA,11/JACKY,15/SARAH,13/KAGE,9/LAU,6/JEFFRY,5/PAI,7/WOLF,9/SHUN,7/LION,6/AOI,9/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,48/JACKY,51/SARAH,49/KAGE,49/LAU,60/JEFFRY,51/PAI,51/WOLF,54/SHUN,34/LION,44/AOI,47/TAKAARASHI,45

J.四国

使用率：AKIRA,9/JACKY,15/SARAH,12/KAGE,9/LAU,6/JEFFRY,6/PAI,7/WOLF,10/SHUN,7/LION,7/AOI,9/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,43/JACKY,55/SARAH,45/KAGE,54/LAU,6/JEFFRY,55/PAI,48/WOLF,56/SHUN,41/LION,44/AOI,48/TAKAARASHI,32

K.九州

使用率：AKIRA,13/JACKY,14/SARAH,10/KAGE,9/LAU,6/JEFFRY,5/PAI,7/WOLF,9/SHUN,8/LION,6/AOI,9/TAKAARASHI,4

勝率：AKIRA,50/JACKY,54/SARAH,47/KAGE,50/LAU,56/JEFFRY,50/PAI,52/WOLF,47/SHUN,43/LION,48/AOI,42/TAKAARASHI,45

VIRTUA FIGHTER

random cuts

STREET HAS NO NAME [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]はまだあるの[illegible]
[illegible]の場[illegible]おいて[illegible]
[illegible]「個[illegible]」を[illegible]
そ[illegible]それを許[illegible]は、誰よりも[illegible]
でも、それでも、[illegible]ればすべて終わりだ。言い訳はきかない。
ずは抜[illegible]さと[illegible]イテ[illegible]タイ[illegible]なもの[illegible]
それ[illegible]トは[illegible]
最高[illegible]のい[illegible]めて。

Into SPEEDWA

Q バーチャファイター3はどうですか？

[illegible]

11/3. ちょっとねー かなりイヤなサクがいますヨ!! ただ今、P.m. 11:25!! 2P側から見て一番左の台が1P側にいるヨ!!! みんなに「やめとけ」っていわれたのに、乱入したら ものの見事に負けました!! どこして下がって こっちが近ってきた所に ←KG を入れるかね〜☆ ぴょんこが「あれ、CPUだから。」といってました。そーか、コンピューターか……。(涙)

カラヘ

ところで、こんなコト書いちゃ怒られるかナ?…… By. 今日は、かなり金使ってるもとこ。

11/6 今日は不調。キャラが生きない。あはれない。
帰り際ざわのコメントは楽しく書きたい。→板で探している。

7. 今日久びさにバーチャをやった気がする。ケータイ鳴ってるの 板で気付かないぐらい熱中した。→PKの使い所がいしたん

11/15 なんとシシィの年令84才!! 超びっくり——
そこで新技入れてみたその名も「心筋硬直」
ブラックなネタ大ボシューみたいな——

1日1回。

バーチャファイター3 に戻った気がします。

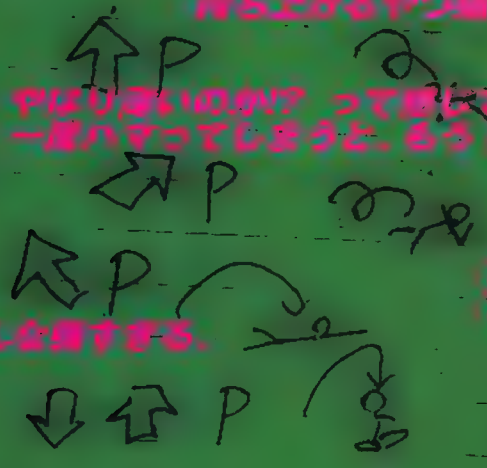
ポルシェは死にました

背景すごくない? めっちゃきれいじゃない?

おじいちゃん ダウン攻撃

何も上がるやつ嬉しい

11/7 スロに開発した!!
この名も コンボマニュアル
例によってエビに好評。
ハバンは食らっても気付かない



ちょい入れ
ぞい入れ を問わず

No.

Date

ツッコミ一部くなった。

つまらない相手とやると、とことんつまらないが、相手によっては本当に楽しいと思う。

新キャラが「う〜〜〜ん」って感じ。2Pカラーが出ない〜。投げの効かりが多いし。ゲイばっかり。

最初、全然わかんなくて辞めた。ま、やっぱりおもしろい、ゲームなんだなぁと、しみじみ。

コンピューター強すぎです。
なんとかして下さい。
リアル1Pカラー好きじゃないです。
デザイン変えて下さい。

前作よりもコンビネーション技重視になり、
PKキャンセルの必要があまりないのか少し気に入らない。

実況がしにくい。

やってみれば「2」と違うが、見ためは「2」も「3」も
さほど変わらなく見えるのがおしい。
もう少し凄くなってると思った。

カクカクした方が個人的には好き。

おもしろい、めっちゃ、おもしろい。
感動するくらいおもしろい。
でも、つまんないやつと闘うとブルー。

やはり違いのかい? って感じです。
一度ハマってしまうと、もう「2」なんかできない。

2の方が好き。チキンとやってるときは
「2」の方がマシだった。

さん全滅すぎる。

最初によって、4種類のコスチュームが
選べるようにしてほしかった。

VIRTUA FIGHTER Into SPEEDWAY

scene

今でこそセガ自らが主催する全国大会
「VIRTUA FIGHTER MAXIMUM BATTLE」は有名だが、
元々「バーチャファイター」ブームは街角のアーケードが
主催するストリート的な大会によって築き上げられたものだ。
有名どころでは新宿西口の「スポット21」の大会を始め、
町田の「アテナ」で開催される3オン3バトル。
そして「池袋GIGO」などが挙げられる。
地元のアーケードで飽き足らなくなったゲーマーがこうした"ストリート"で名をあげ、
その中から新たなヒーローが生まれ、新たな伝説が扉を開けていった。
それはセガというゲームメーカーが生み出したゲームをステージにしてはいるが、
ダウンタウンのすすけたコートで展開されるストリートバスケと
何ら変わることのない商業主義が排除された
ストリート・カルチャーだったのだ。
僕らの意識はもはやメーカーを離れ、再びストリートの中を走り始めている。
路上から生まれたゲーマーたちは、路上へと帰っていくのだ。
たとえば、僕らが欲したものは「鉄人」*の称号などではなかった。
原点に立ち返った僕らにとって、
「鉄人」という「勲章」はもはや「熱さ」を失った虚構に過ぎない。
ON THE ROAD AGAIN.
誰よりも速く、熱く、そして深く。「バーチャファイター3」をシャブり尽くせ!

*「鉄人」とは「バーチャファイター」の開発元であるセガが全国のアーケードで名を馳せていた8人のストリートゲーマー。新宿ジャッキー・池袋サラ・ブンブンゑ・怡ジェフリー・キャサ夫・K.K.雪風に与えた。言ってみれば「凄腕」の称号のこと。開発元のセガ公認の「勲章」の出現は、ストリートゲーマーたちに夢と希望を与える「強さの象徴」となり、その流れの中で彼ら自身もまた、ひとつの象徴的存在と化していった。それはもちろん彼らのプライドをくすぐるものではあったが、半面、彼ら自身が望んだものでもなかった。

消費されたシーンの土壌から芽吹くもの

何しろ『バーチャファイター2』はすごかった。秒間60フレームとテクスチャーマッピングが生み出しためくるめく映像と、対戦の駆け引きを最大限に引き出すシステムが織りなすマジックは、多くのゲーマーをその世界に引きずり込んだ。

そして『バーチャファイター2』は消費された。

弧延落からの空中コンボはありとあらゆるパターンが試みられ、台湾ステップが猛威をふるい、崩撃雲身双虎掌は単にダメージの大きな投げ技に過ぎなくなった。誤解のないよう、あらかじめ言っておこう。それはとても楽しかった。すっげえ楽しかったよ。いいゲームを消費していくってことは、ゲームファンにとってたまらないプロセスなんだ。

そして『バーチャファイター3』もまた、驚くほどのスピードで消費されていく。それはまた、僕らに多くの喜びを与えることだろう。屋根の最高地点からアンジュレーションを利用すれば、どれだけのコンボが入るのか? 雲手のあとの連繋は何がベストか? 複数の投げを抜けられる方法があるって? 眠りを忘れるほどの楽しいプロセス。続編がリリースされるたびに僕らにもたらされる新しいプロセス。『1』**から『2』へ。『2』から『3』へ。何も問題はないじゃないか?

問題はシーンだ。『バーチャファイター』が世に出てから、『2』が消費されていく段階で、プレーヤーはゲームだけでなく、そのシーンをも消費してしまった。口コミで伝えられる隠しコマンド、ネット上に流される98連勝した金髪のジャッキー使い、アーケードでの交流、深夜のファミレス、遠征、ミニコミ、全国大会……。もちろんそれらは繰り返し楽しむことができる。続編が出るならば、もう一度消費し直すこともできる。ただし、ゲームとともに新しいシーンを開拓してきた僕らが、多少なりともそれに飽きてきていることは事実だ。だって以前はチキン論争ですらもっと楽しいものじゃなかったか?

チームバトルが斬新だ、なんて言うつもりはない。2~5人のチームを組み、そのチーム同士で争っていくシステムの大会はそれこそ『1』の頃からあった。しかし、現在東京で最も盛り上がっているシーンのひとつは、アテナ杯と呼ばれるチームバトルである。今回で第6回を数えるその伝統ある大会は、シーンが消費され沈滞していくのに反比例してそのテンションを上げつつある。

チームバトルには、ゲームがすでに消費されていることを前提にした潔さがある。勝利を重ね続けることに対する幻想ではなく、ゲームを媒介にしてその瞬間を楽しみ合おうという、根本的な欲望に近いパワーがある。1発勝負で何もかもが決してしまう個人戦にはない余裕があり、楽しめない勝利を潔しとしないスタイルを迷いなく選ぶことができる。ブーイングとヤジが飛び交い、勝利の拳が突き上げられる。幻想ではなく、パワーとして。

きっと、もっともっと楽しみ方はある。チームバトルはその可能性のひとつに過ぎない。ただ、一度履いた靴下が新品として売られることがないように、消費されたものは甦りはしない。

だからこそ、消費されたところから始めよう。

(文・永田泰大)

**『1』……正式には、『バーチャファイター1』というタイトルのゲームは存在しない。しかしこの本の中では、便宜上、1作目の『バーチャファイター』を『1』と呼ぶことがしばしばあるのでご容赦願いたい。

第1回大会（1994年12月3日）

記念すべきアテナ杯の第1回大会。世に『VF2』が出始めて間もない頃に開かれた大会で、この大会を制したのは、ゲーメストライターで構成された鉄人キャサ夫率いる「ゲーメストチーム」。当時の町田ではキャサ夫の使うカゲが最強と言われ、唯一の対抗馬とされた本厚木ラウも、キャサ夫に破れている。この頃はアテナというゲームセンターの知名度も低く、出場メンバーは町田周辺で構成されている。

優勝：　ゲーメストチーム
MVP：　キャサ夫
ベストバウト：　キャサ夫（ゲーメストチーム）VS 本厚木ラウ（ゲーム遊Ⅱチーム）

第2回大会（1995年3月21日）

アテナ杯の噂が広まり、関東圏のプレーヤーが集結した第2回大会。四天王ラウ、新宿ジャッキー、ブンブン丸、柏ジェフリー、池袋サラ、などといった、新宿を拠点とするプレーヤーも多く参加。その大会レベルは急上昇した。大会の内容は濃く、ギャラリーの目も肥えているためか、異常な盛り上がりを見せた大会となった。キャサ夫VSブンブン丸、柏ジェフリーVSキャサ夫などの試合により、ギャラリーの盛り上がりはピークへ。この盛り上がりが、現在のアテナ杯の基礎を築いたと言えるだろう。

優勝：　全日本チーム
MVP：　柏ジェフリー
ベストバウト：　柏ジェフリー（全日本チーム）VS キャサ夫（ゲーメストチーム）

第3回大会（1995年6月25日）

関東圏の出場チームの他に、ゲストチームとして、京都を拠点とし活動している大門ラウなどを招いた大会。京都代表である、「天下一品こってり3丁」は、予選から異常な強さを見せつけ決勝トーナメントへ。有名どころのチームも順当に勝ち残り、大会はある意味、関東VS関西決戦となっていった。当時、重量級には100%勝てると豪語していた立ち斜上マスターの大門ラウに、ブンブン丸がウルフで投げ勝つという快挙を見せ、ベストバウトに。大会はキャサ夫率いる「かかって濃い～ず」のまさ兄が、前評判以上の活躍を見せ、見事優勝。こういった波乱含みの展開もチームバトルであるアテナ杯の醍醐味かもしれない。

優勝：　かかって濃い～ず
MVP：　まさ兄
ベストバウト：　ブンブン丸（スクールメイツ・ザ・ガイズ）VS 大門ラウ（天下一品こってり3丁）

ゲームスポットアテナ店長にして、アテナ杯の仕掛け人

山岸　勇

アテナ杯の魅力を語る

ここに集まってくる連中は、みんな『バーチャファイター』が好きな奴らばっかりなんです。プレーする奴は、カッコ良く、ギャラリーに魅せて……、しかも勝ちたいし、ギャラリーもそれを望んでいる。中途半端なプレーにはブーイングも飛ぶし、華麗なプレーが出れば大会は盛り上がる。アテナ杯は普通の大会では味わえないような気持ちにさせてくれます。そんな空間が、僕を含めみんな大好きなんですよ。カッコ良いプレーヤーが、しっかりと勝ってくれる。それがアテナ杯ですよ。え、毎回大会のセッティングが大変じゃないかって？　ナニ言ってるんですか？　盛り上がればそれでいいじゃないですか。

取材協力/ゲームスポットアテナ町田（東京）

第4回大会（1995年11月23日）

バージョンアップされた『VF2.1』が使用された第5回大会。会場もアテナから六本木R?HALLへと移され、予選と本選を別の日に行なうなど、大会規模拡張に伴い、さまざまな試行錯誤がなされた大会。参加チームは、関東、京都以外にも大阪からのチームも出場。そのメンツはまさに、チームバトルの全国大会と言っても過言ではなかった。セガ公認全国大会のマキシマムバトル決勝で、遺恨を残した2人が再戦したキャサ夫VS ZAN兄戦では、後に語り草となる、ZAN兄の怒りを表わす大纏崩捶が炸裂し、大会は異様な盛り上がりを見せる。結果、新宿で頭角を表わしてきた、明大前ちゃっきぃやビンボーラウ、借金アキラの「2.1エモンチーム」が安定した強さを見せ、この大会を制した。

優勝：　2.1エモンチーム
MVP：　明大前ちゃっきぃ
ベストバウト：　ZAN兄（チームAtoZ）VS キャサ夫（チュッパチャップス）

第5回大会（1996年3月31日）

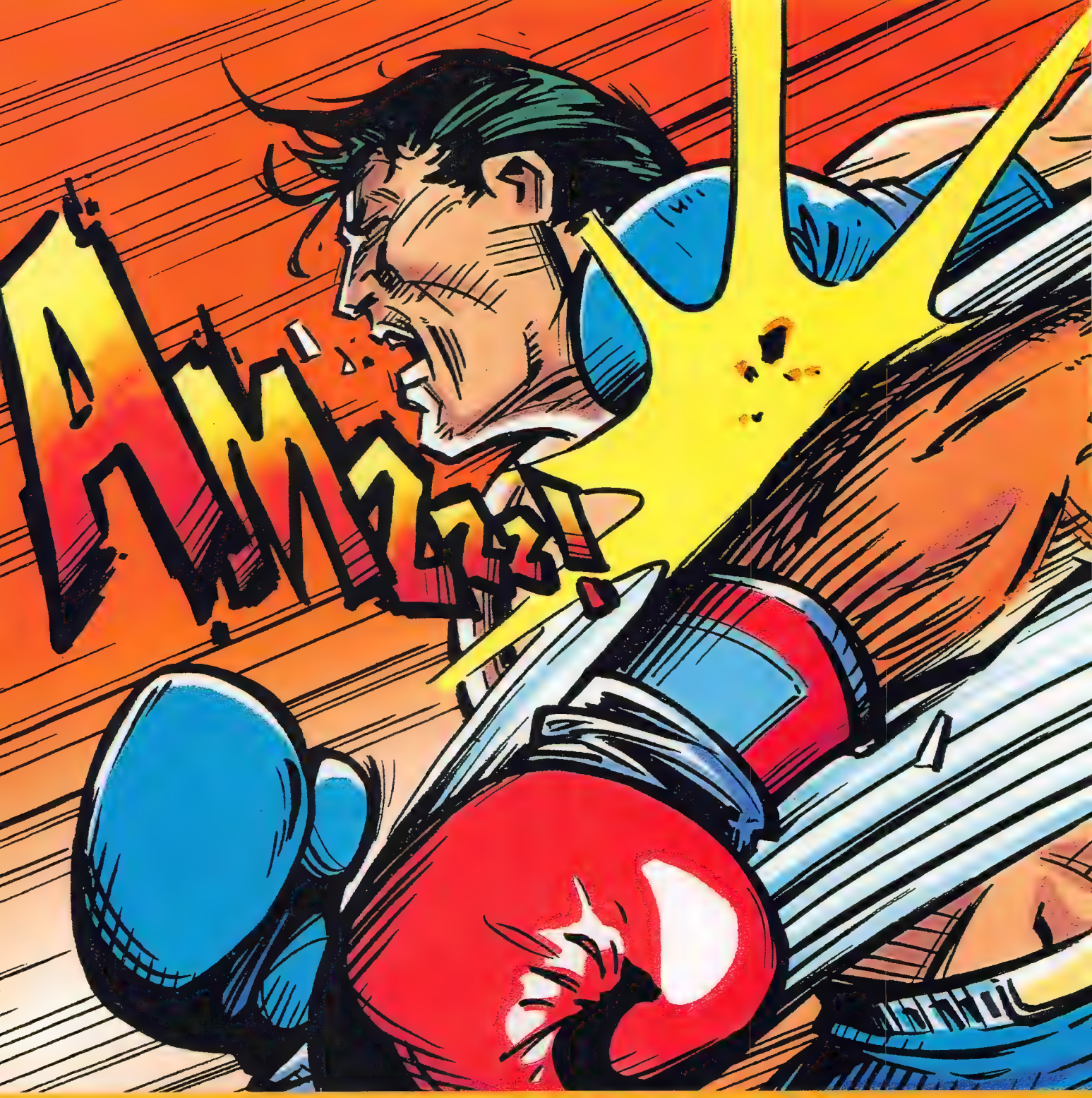
初の5人制を採用した第5回大会。時期的に、リリースからかなりの歳月が経過し、各チームの戦法スタイルはどれも煮詰められた最終形となっていた。それを象徴するかのような結果に終わった、明大前ウルフィーVSチビタ戦。明大前ウルフィーの下パンチ50万連打は有名な話ではあるが、勝つためには仕方のないスタイルだったとも言えた。他チームでは、『VF2.1』で永久コンボを発見していた「岐阜代表チーム」と、新世代とも言える国分寺系のチームに大きな注目が集められた。しかし、これらのニュージェネレーションの台頭を押し退け優勝をさらったのは、前回の優勝メンバーで構成され、揺るぎない安定度を誇っていた「明大前代表チーム」だった。大会自体は盛り上がったものの、『VF2』に冷めてしまう者も多く、『VF2』を引退し、まだ見ぬ『VF3』に思いを馳せる者が多かった。

優勝：　明大前代表チーム
MVP：　明大前ウルフィー
ベストバウト：　打撃マン（国分寺代表）VS 大須アキラ（岐阜代表チーム）

第6回大会（1996年11月17日）

多くのプレーヤーが待ち望んだ『VF3』でのアテナ杯。第6回大会は、原点に戻るかのように3人制勝ち抜き方式で行なわれた。『VF2』にどっぷりとハマっていたゲーマーの中には、『VF3』のゲームシステムに疑問と不安を持ち、『3』でのアテナ杯を不安がる人たちも見受けられたが、大会の中でそういった考えは大きな盛り上がりとともに払拭された。この大会を制したのは、柏ジェフリー、チビタ、前田アキラで構成された、「優勝は当たり前田ーズ」。以下ベスト4までを見ても、国分寺系プレーヤーで構成された「青梅真理教青山総本部」に、前大会で活躍した、岐阜を拠点とする「マラ族」。そしてキャサ夫、新宿ジャッキー、ブンブン丸で構成された「衣笠祥雄'S」。前評判の高い実力者が順当に勝ち上がる結果となった。「優勝できなかったのはすごく悔しいけど、あいつらが優勝してみんなどこか安心したんじゃないか？」、「みんなが『3』に何の不安を感じてるのか、俺にはわからない。楽しくなければやらなくていい。楽しかったらやればいい。それだけだろ」とはブンブン丸のコメント。これをどのように受け止めるかは個人の自由だが、勝つべく人が勝ったという大会結果が示す意味は大きいのかもしれない。果たして、次回のアテナ杯を獲るのは誰のチームなのか。今から楽しみである。

優勝：　優勝は当たり前田ーズ
MVP：　チビタ
ベストバウト：　キャサ夫（衣笠祥雄'S）VS JM（青梅真理教青山総本部）



ありふれたインタビューにはしたくなかったんだが、別にケンカを売るつもりもなかった。ただ、何しろ聞き手が『バーチャファイター3』をそれこそ死ぬほどやり込んだメンツだったもんで、こんなことになってしまった。そんなわけで、「開発を終わっていかがですか？」というよりは「ポルシェ、

片桐大智（第二AM研究開発部 ソフトウェアセクション）／加来徹也（第二AM研究開発部 ソフトウェアセクション）
小島みか（第二AM研究開発部 デザイン開発課）／真鍋林檎（第二AM研究開発部 デザインセクション）／光吉猛修（第二AM研究開発部 サウンドセクション）

企画・構成・文／永田泰大
illustration／Chikashi Kubo

defense

やばくないっすか？」という大人げない質問が乱れ飛んでいるが、バーチャ好きにはたまらない、攻撃的なインタビューになったと自負している。2研のみなさん、礼儀知らずな僕たちをお許しください。でも、「ローキック投げ、キツいっす」って、それインタビューじゃなくて愚痴だぞ、おい。

篠原元貴（陽気なツッコミ担当）／**小原 久**（トドメの一撃担当）／**永田泰大**（フォロー、ときに悪ノリ担当）

offense

ROUND★1

つ・か・え・ね・え

小原：ジャッキーの“スウェーフック”なんですけど……ジャッキー対ジャッキーで、相手がレバー前入れのパンチを置いてきたときに、よけられないんですよ。

片桐：そうすか。

小原：そんな気がするんですけど（笑）。

片桐：……。

小原：開幕に、お互いにパンチ対スウェーフックをやるとスウェーフックが絶対負けると思うんですよ。

片桐：スウェーフックとか具体的な話になるとちょっと（笑）。

小原：つ・か・え・ね・えっていうか（笑）。どうなんでしょう？

片桐：そうですね（笑）。どう……なんでしょうって……（笑）。

永田：言われても困りますよね。でも、ついでに言うとリオンの**“斜歩斜掃踵”も使えない**（笑）。

片桐：あれは（笑）。俺の中では、**“なごり技”**だと思っています（笑）。

永田：なごり技（笑）。いい言葉だ。

小原：わかりやすいですね。

片桐：あるんだけど明確な使いところをどうしても見い出せない技ってやっぱあるんですよ（笑）。まあ、使えるようにしようとは思ってたんですけど。

小原：ちなみにその他のなごり技っていうのは？

片桐：よけパンチ系は……（笑）。

小原：なごりですか？

片桐：なごりですよ、ホント。スウェーフックはまだつながるからコンボの1発目に使えば、ちょっとのダメージとかプラスされますけど、サラのこんなん（スウェースマッシュっぽい仕草）とか「どうしよう？」って感じで（笑）。

小原：（笑）。まあ、でもそういう一見使えない技をいかに組み込むかってのが『バーチャ』の楽しみのひとつでもあるし。

永田：そうそう。でなきゃみんな同じになっちゃう。

予想だにしなかったシリーズ

小原：“カウンターローキック投げ”、あれは最初から予測してたんですか？

片桐：いやぁ～（笑）。

永田：どうなんだ!?

片桐：えーと……。

小原：えーと？

永田：……次、行こうか（笑）。

注1　ポルシェハメ　初期のバージョンで可能だった、リオンの閃転空脚（↗Ⓚ）をダウンした相手に連続して当て続けるという、限りなくハメに近い攻撃。全国のゲーマーから「きちーっす」の声が。

総合ディレクターに KATAGIRI カタギリ offensive

小原：やっぱり、予想だにしてないことっていうのはある？

片桐：それは結構『2』でもありましたしね。立ち斜上とかあのへんですとそうですし、まあ物理的にはたしかにできますよっていうのがあるんですけど。それを使いこなしてテクニックになっちゃうっていうことまでは予測してないですから（笑）。しゃがみダッシュにしても1フレでしゃがむっていうのはもう最初から仕様でありましたから、それはそれで本当にあったんですよ。ただ、あそこまでテクニックとして使われるっていうのは、予想してませんでした。

永田：予想だにしてなかったシリーズとして……まず、**“ポルシェハメ”**（注1）。

片桐：あれはもう全然予想してないっていうか。ダウン攻撃っていうのは基本的に角度の補正をしないことになっているはずなんですけど、あの技に対しては角度補正しちゃってたんですよ。だから補正、要するにホーミングしなければ、一回当たったら次はちゃんとよけられるはずだったんですよ、本当は。つまりジャンプ攻撃は角度を補正しないことになっているんですけど、あれはプログラム的にはジャンプしてることになってなかったんで、それで角度が補正されちゃうんですよ。角度が補正されちゃう、ってことはだから……**よけても当たっちゃう。**

永田：（深々とうなずきながら）**よけても当たっちゃう。**

片桐：だから結局ハマってるっぽく見えるという。でも絶対抜けられないわけではないですしね。

永田：実際、対ポルシェ対策はかなり盛り上がって研究しましたから。あえて1発喰らってⓅ連打とか。

小原：他には？　あの、ジェフリーの後ろ投げて……（注2）。

片桐：あれはあの……正面から当てることしか予想してないんですよ、基本的に（笑）。『2』からの反省として、後ろからの攻撃って、ちゃんと対策しないとやばいと思ってたから、後ろからの攻撃はヒット後にある程度離したりとか、立ちの状態だったら振り向かせたりとか、そういうことをしてたんですけど、その……あれに関しては振り向かないんですよね。

小原：そうですね。

片桐：まあ、あれを向くようにしてくれれば、まだ対処のしようがあったかなと思うんですけど（笑）。だから基本的に当てたら前向いてガードできる状態にしてやらないと絶対まずいと思って。背後取られるってかなり危険な状態ですから。

注2　ジェフリーの後ろ投げて　初期のバージョンで確定していた、バックスロー（⇧Ⓟ＋Ⓖ）→ヘルダンクハンマー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→バックブリーカー（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の連繋。特にヘルダンクハンマーは硬化が短く、連続して決めることができた。全国のゲーマーから「無理っす」の声が。

注3　ニュー台湾　ダッシュしゃがみ（⇨⇨）をⒺボタンでキャンセル、という動作を高速で繰り返すことにより、ヤな動きをしながら円を描くように移動できる、というもの。一部で「『3』の戦法を根底から変える」などと噂されたが、そうでもなかった。全国のゲーマーから「なんすか、それ」の声が。

永田：あと予想だにしてなかった部分ていうのは？
片桐：あとは今のところは……ああ、あの「ニュー台湾（**注3**）」（笑）。
小原：はいはい。
片桐：よくわからないですけど（笑）。しゃがみダッシュをキャンセルして向こうにズッと抜けれるという。見てて、ああ、なるほどねと……あれどうなんですか、実際。
小原：あれは**使えない**と思います。
だけどやられるとムカつきますね（笑）。
片桐：（笑）。まあでも、予想はしてなかったですね。
小原：あとアキラの撃歩翻胯とか開胯とかって回復できないですね。
片桐：あれは回復できないです。
小原：だから、撃歩翻胯から右端とか開胯からの崩撃雲身も確定。
片桐：それはちょっと、キツいっちゃキツいですね。
永田：……でも、**それは言っちゃいかんよ。**ポルシェとかとはまったく別問題じゃん。功夫、功夫。
片桐：（笑）。

バージョン

小原：今のバージョン（**注4**）でまだ納得がいってない部分っていうのはあります？
片桐：やっぱり、いつも「これが完成形だ」と思って出すんですけど時間が経ってくると、これがこれがっていうのが出てくるわけで。それは必ず教訓になって、次のものに活かされていくんですけどね。まあそれが何になるかはわからないですけど（笑）。たしかに同じ作品を何遍も推敲して出し直すっていうのは、やりたくても、それが会社的に許されるかっていうとそうではないんで。まあ、また幾つもバージョンが……今でももうユーザーが**かなり混乱されてる**くらいなんで、それ以上のことをやるのもあれなんで。ただ、みんなが言ってくれてることが参考になっていないわけじゃなくって、必ず受け入れてみんなの意見を自分の中で解釈して作品にフィードバックしていくようにしています。
永田：バージョンに関してはアナウンスってのはしないんですか？
片桐：うーん、かえって混乱を招くという考え方もあるし。個人的には全部を早急に最新バージョンに取り替えることが望ましいと思ってます。
永田：うーん、でも**アナウンスはするべき**だと思うなあ。

タライとトーキックサイド

永田：最後に、カゲの**“タライ”**の話を。
小原：あ、そうそう。『バーチャファイター』の世界観で、実際カゲをああいう**お笑いキャラ**にするっていうのは、どういう考えがあってやったのか？
片桐：ある開発部員が作ったんですよ、それを。すご～く**一生懸命**に作ってたんですよね。
永田：（笑）……それは納得せざるを得ないなあ。
片桐：光源計算っていうか、あのリフレクションマッピングといわれるカゲとかデュラルに使っているやつをちゃんと使って、**タライの落ち方**もちゃんと計算してあって、そこまで一生懸命に作らんでも（笑）……と思ったんですけど、まあ、一生懸命に作ったんですよ、彼が。じゃあ、「裏技でだったら入れていいよ」って感じで。なるべく一生懸命ってのは買ってあげたい方なんで（笑）。
小原：じゃあ、あれに関しては肯定派？
片桐：いや、肯定派っていうか……。
永田：いやいや、俺は納得した。**一生懸命作ったんだ**もん（笑）。あと、なんかある？
小原：ジャッキーにトーキックサイドを復活させて欲しかったなあ。
永田：また、そういう**細かいこと**を……（笑）。
小原：いや、『3』はミドルキックからもう1発出るから、トーキックからミドルキック出して、もう1発とかできたらすげえ面白いなあって。
片桐：しかも近場限定ってやつですか（笑）。あれの話は実際あったんですよ。何度かあったんですけど、その度に後送りになってしまって。
小原：残念……。
片桐：すみませんね（笑）。
小原：なんで2研のヒトってみんな謝るんですか（笑）。
片桐：うちは、**クリエイターというより小心者**の集まりなもんで（笑）。
永田：小原に謝ることは何にもないですよ（笑）。
片桐：いや、一生懸命遊んでくれる人がいるから、俺たちも一生懸命作ってるんで、その人たちが「あー、この技も入れてくれればなー」って言ったら、それはもうすみませんって言うしか……ホント。でも、一番うれしいのは一生懸命研究して、使ってくれてる人たちがいることですからね。言われれば、今度は何とかしますってなっちゃうんですよ。

注4 **バージョン**　公式にはアナウンスされていないが、『バーチャファイター3』には現在いくつかのバージョンが存在する。これは厳然たる事実だ。各バージョンでは、細かい技の調整が成されており、当然ながら最新バージョン（通称バージョンD）が最も適当な調整が成されている（たとえば、最新のものではポルシェハメはできない）。一説では、新旧含めて7つのバージョンが存在すると言われている。

「つ・か・え・ね・え」と突っ込む v.s. OBARA, NAGATA interview

片桐大智

技の開発からダメージ調整まで、『バーチャファイター』シリーズの総合的な開発に携わる。その他の代表作に『デイトナUSA』、『ファイティングバイパーズ』、そして12/21リリース予定の『ファイターズ メガミックス』などがある。

ROUND 2

気合いで行け！

永田：『バーチャファイター3』で、まだ明らかにされてない法則みたいなのってありますか？

加来：カウンター。わかんないでしょ。

篠原：とりあえず、今わかってるのが、相手の出した技によってダメージが変わるってこと。だからこっちが斜上掌出して、相手のパンチの出掛かりにヒットしても浮かないけど、キックなら浮くとか、そういうレベルですね。その他のカウンターって言うと？

加来：えーっと、空中でのカウンターダメージとかにも、ずいぶんと細かい法則があるんですよ。たとえば、空中での1発目は通常の75パーセントのダメージになるんだけど、その前に当てた技と同じだと50パーセントになる、とか……。その他にもわりといろんな要素が絡んできて、えーと、だから、ホントいっぱいあり過ぎて覚えてない。だから、結局、式に書くともう、ざぁぁぁって感じです。

篠原：わぁ、そんなにいっぱいあるんだ。

永田：……どこまで調べればいいんだ。

加来：あと、相打ちのときの判定も違うんですよ。同じダメージ同士が当たった場合、以前は発生が早い方が勝って、同時なら与えるダメージの大きい技が勝つっていうのがありましたよね。で、『3』はその他に、**残りの体力の少ない方が勝つ**とか、そんなんがあるんです。

永田：え一、『3』ですか？

加来：ええ。だから残りの体力に50か100ぐらい差があったら、体力の少ない方が勝つ。もちろん同じダメージの技をまったく同時に出したときという場合に限りますけどね。だから、実際出る場面は少ないけど、起こったら、アレッ!?　って思うことがあると思うんですよ。

永田：へえー。昔から僕は、「同じ技を同時に出したときは、**気合いが勝っていた方が勝つ！**」という持論を主張していたんだけど（笑）。それも……。

加来：あながち嘘じゃないってことですよ（笑）。

硬化と後悔

篠原：他になんかそーいうのありますか？

加来：あと、あの、硬化時間ありますよね。あのダメージ喰らったときとか、ガードしたときとか。前はあの、ほとんど厳密にダメージから割り出してたんだけど、今回はそれに加えて、個々の技によってこの技をガードしたらこのぐらいの硬化になるっていうのを、それぞれの攻撃に付加してるんですよ。だから、ダメージが大きいからといって相手の**硬化が大きいとは限らない**んです。逆もまた然り。だから、意外な技が簡単に返せたりとか、逆に返せなかったりとか。さすがに全部は覚えてないですけど、技全体の60パーセントぐらい、それあるんですよ。

永田：全体のうちの4割はダメージに合った硬化だけど、6割はダメージを無視した硬化時間になるんですか？　それはガードした側の硬化ですよね？

加来：そう、ガードした側の硬化です。

篠原：膝とかもそうですか？

加来：あ、そうです。膝も確かそうです。

篠原：『2』に比べて明らかに膝に反撃ってできないと思うんですよ。ガードして投げ入れても逆に投げられてたり。あれって膝の硬化時間すごい短い……じゃなくて、**膝の硬化させる時間が長い**のか。硬化させ時間が長い。

加来：だから、結構、「しまった」っていう(笑)。

篠原：あ、ゲームのバランス的に(笑)。

加来：やっぱり、バランス的にいくつか**しまった技**ってのがありますよ。

永田：たとえば？(両者ぐいと身を乗り出す)

加来：あ、そんな乗り出して(笑)。

永田：死活問題なんで。

加来：いや、最新バージョンではわりと直ってるはず(笑)。

金縛り技

加来：それから、最近見つかったので、**強制固め**。

篠原：あ、カゲですか？

加来：カゲっていうか、誰でもなります。

永田：えっと、ⓟⓚⓖをやった後に……。

加来：ⓟⓚⓖじゃなくていいんですよ。相手がダウンしているときに、何でもいいからキャンセルして、そのキャンセル中に、規定されてないコマンドを入れればいいんです。だからⓖ＋ⓔとか、えーと、ⓖ＋ⓔはないですよね。だから、ⓖ＋ⓟ＋ⓔとか、なんかとにかく、そのキャラにないようなコマンドをガッと押すとハマる。

篠原：う～ん……。

加来：ダウン状態の相手はダウンしたまんま。息してるからホント

KAKU カク

メインプログラマーに offensive

注1 飛車角抜け　本誌P.42参照

注2 ⇦⇦ⓟ+ⓚ　『3』では⇦⇦ⓟ＋ⓖにコマンド変更された。

注3 ウルフのが　『1』では、ジェフリーだけでなくウルフもスプラッシュマウンテンを使うことができた。

注4 ⇨⇨ⓚ+ⓖ、ⓖ離す　『1』では投げ間合いで⇨⇨ⓚ＋ⓖ（ⓖ離す）という、超シビアなコマンドだった。シリーズが進むにつれて、入力は簡単になっている。

にダウンしてるのか、固められてるのかわからない。ダウンしかけてる最中ならわかるんですよ。ヒュッと立つから。だから、使ったら、あ、使ったなって言えるけど、その完全にダウンしてる奴は息してるから、わかんないですよ。

篠原：あれを面白がって対戦に使ったりしてる奴がいるっていうのが信じられないですね。まあ、仲間うちで面白がって試すとかならまだわかるけど。見ず知らずの人とかに平気で使ったりとか。マナー以前の問題だと思うんだけど。

永田：『2』の千本パンチとかも全然違うよね。常識で考えれば使っちゃまずいってのはわかりそうなもんだけど。

篠原：困ったバグだなあ……。あ、そうそう、昨日、万里ステージで永田さんと対戦してて、ジャイアントスイングで壁から落としたら、永田さんのリオンが上がってきたんですよ（笑）。っていうか、いつの間にか壁の内側に倒れてた。

永田：あれはバグじゃなくて、**俺の気合い。コンボ不死鳥。**

篠原：ふざけんなよ（笑）。

永田：っていうか、**コンボじゃねえよな**（笑）。

加来：（笑）。……まあ、ね、気合いが勝ったっていう（笑）。

永田：「仕様です」というより、「気合いです」っていう（笑）。

奇跡、芸術、バグ

篠原：今、2種類の投げを同時に抜けられるのって知ってます？一応“飛車角抜け（**注1**）”って言うんですけど。

加来：あー、なるほど。飛車角抜け（笑）。知らないことがいっぱいあるなあ。

永田：開発者でも（笑）。

加来：でもまあ、『1』からそーだったから。『1』なんかスプラ（スプラッシュマウンテン）だから。スプラの話は知ってます？

篠原：え、吸い込みとか？

加来：いや、ちゃいますよ。あ、も、もう、言っちゃお、もう、知らない。だって、スプラッシュマウンテンって……⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ（**注2**）でしたっけ？

篠原：はい。

加来：あれ、バグ。

篠原、永田：（静寂＆困惑）

篠原：ええっ？　そうなんすか？　あの技が、ウルフのが（**注3**）、ですか？

加来：ウルフがじゃなくって、ジェフリーもウルフも。

永田：あの技自体がなかったってことですか？　え!?　あんなん作ってなかったってこと?!

注5

ライブUFO　1994年にライブUFO（テレビと連動した大型イベント）の会場で、『バーチャ1』の大会が開かれたときのエピソード。2回戦で池袋サラと対戦したブンブン丸は、第1セットでスプラッシュマウンテンを決めたものの、なぜかダメージがゼロ。結局流れをつかみ損ねて敗退する。対照的に運を味方につけ勝利した池袋サラはそのまま優勝。このときブンブン丸が叫んだ「開発者、どこだ畜生！」と、対するセガのコメント「仕様です」は当時のゲームセンターで流行り言葉となった。

「何言ってんすか」と突っ込む v.s. SHINOHARA, NAGATA interview

加来：あの、トーキックからしかスプラッシュは入らないってことだったんです。

篠原、永田：（困惑から徐々に理解して）**ぅぅあああああ！**

加来：言っちゃった（笑）。これ書くかどうかは知らないけど。

篠原：書きますよ！　**何言ってんすか！**

永田：衝撃だよ、それ。じゃ、ウルフにはなかったんですか？

加来：もちろん。

永田：……たしかに、ジャイアントスイングがあるのにスプラッシュがなんでウルフにあるのかなあってのはあったんですけどね。

篠原：……**バグだったんかい、スプラッシュは!!**

永田：あれ（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）は正式コマンドだと思いますもんね。

加来：ええ、だから、カッコイイ、なんか、ちゃんと一応なんか、理にかなってるし、スプラのコマンドとしては。

篠原：コマンドっぽいですね。

加来：コマンドっぽいから。

永田：あー、でも、完全、っていうか、完全にバグ？

加来：びっくりですよ。ニフティかなんかで、「パワーボムのすごいやつを目撃しました」ってのがあって、「あ、もうトーキックスプラが見つかったんだ」って思ってて、で、「たぶんコマンドが、⇦⇦Ⓟ＋Ⓚだと思うんですけど」とか書いてあって、それ読んで「へへ、**そんなモンあるかい**」って（爆笑）。そしたら次の日とかに「出ました」とかって（笑）。「えー？」とか言って（笑）。驚きですよ。ホントに。今だから言える。『バーチャ1』最大のバグ。バグって言えないわけだから。

永田：アキラの膝もバグ？

加来：もう、モロに。あれの方がプログラム的には**芸術的なバグ**だった。

篠原：投げ間合いで⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ、Ⓖ離す（**注4**）とかでしたよね。

加来：ええ。コンピュータが出すから、「**なんで出すのかなー**」って（笑）。ずーっとわかんなくて、必死で調べて「**あ、こうやりゃ出るよ！**」って（笑）。レベルが街のゲーマーと変わんなかったりする（笑）。

篠原：『バーチャ』ってやっぱり**奇跡のゲーム**なんだなぁ……。

永田：じゃ、ライブUFO（**注5**）で、スプラッシュのダメージなくても**文句言えないね**（笑）。

篠原：文句言えない（笑）。

加来徹也

『バーチャファイター3』におけるメインプログラマー。その情熱的な人柄から、某少年マンガ誌で主役の座を射止めたこともある（ただし後編）。『3』だけではなく、『バーチャファイター』シリーズの当初から開発に関わっている。

ROUND 3

12人をチェック！

永田：白いアキラがいなくなりましたね。
小島：うちのプログラマーは、黒いアキラの方が好きなんですよ。ロケテストでのアンケートでも「白がいない」っていう意見はありませんでしたし。
小原：リングネームで、なんとか白アキラってつけちゃってる人とかいるじゃないですか。
篠原：いたね。「白を好きな人いたなぁ」とかは？
小島：ありますけども。**白いの好きな人もいれば、黒いの好きな人もいますよね。**
篠原、小原、永田：……おっしゃる通り。

✳

永田：パイはロケテストから劇的に変わりましたね。
真鍋：２Ｐの方は、最初、パイに限らず他のキャラも普段着っていうことだったんですけど。で、いくつか描いた中で、アイドルっぽい感じのにしてくれ、みたいなのが最初あって。で、作ってみたんですけど、イマイチだったかな？
篠原：いや、**好きな人は本当に好きですよ。**
真鍋：それで、結局、当たり障りのないチャイナドレスに戻ったんですけど、やはり、もっと露出度高くしてもらいたいとのことで、**生足**みたいな(笑)。
篠原：それは、**鈴木部長の意見**で？
真鍋：っていうか、元々、ああいうハデなやつを描いてしまったのは、私なんですけど。その中で部長が気に入ったのがあれだったっていう。
篠原：ジョイポリスの店員さんみたいですね。
真鍋：ああ、そうですね。考えてなかった(笑)。
永田：２Ｐカラーって結構、衝撃的っていうか。
小原：すっごい黄色ですよね。
真鍋：……青には補色で黄色かなって。
永田：……理には、適ってます。

✳

篠原：ラウは印象は変わってないよね。
小島：『３』は、布の動きとかが売りだったので、最初からヒラヒラさせようというのはあったんですけど。ま、不評ではなかったのですんなりと。
篠原：最初、**モンペ**みたいなの、ありましたよね？
真鍋：柄、変えたんですよ。モンペみたいだから。でも、**モンペ感が抜けたかどうか**(笑)。
篠原：コタツとか入ってそうだよね、中にね。

✳

永田：じゃあ、ラウの次は、ウルフ。
篠原：彼、あのままいくと**ハゲちゃいませんか？**
小島：わりと、プロレスラーの人って、**脂乗ってくると**、髪薄くなってくるじゃないですか。
篠原：それを意識してやってるんですか？
小島：わりと。どっちかって言うと、おでこは広いかなっていう感じで。
篠原：２Ｐを最初見たとき、「あ、**チャック・ウイルソン**ですか」っていう(笑)。
小島：２Ｐに関しては、うちの部にウエスタン好きな人がいて、その人から資料とか借りて、あんな感じに。
篠原：一応、ウルフってネイティブアメリカンでしょ。インディアンなら、ウエスタンじゃないだろうって感じがしないでもないですけどね。
小原：敵じゃんか、っていう(笑)。
永田：ブンブンは、使ってるのはウエスタン？

KOJIMA MANABE

コジマ／マナベ

キャラクターデザイナーに

offensive

篠原：いや、僕は１Ｐのしか使わないんですけど(笑)。
小原：それは、**２Ｐが、嫌だから？**
永田：すいませんね、失礼なことを。
小島：いえいえ(笑)。
真鍋：そもそも最初にウエスタンのラフって書いたのは、私なんですけど、すいません(笑)。そのときには、インディアンのは別の人が描いてました。インディアンよりは、ウエスタンの方がよかろうって思って描いたんですけど。**ダメですか？**
永田：いやいや。
篠原：最初、なんか、自然児みたいなのがあったじゃないですか。ああ、だから、木こりっぽいやつかな、とか期待しちゃったんですけど。
永田：木こりが良かったのか。

✳

小原：ジェフリーの**バンダナの中の髪の毛**はどうなってるんですか？
小島：いや、あれは……こう、**キューっと(笑)。**
永田：キューっと?
小原：上で縛ってる感じなんですか？
篠原：キューっと?
小島：そういうことで、まあ。**キューっとじゃねーよ。すいません(笑)。**
永田：なんか、ロケテストで一時期、ピンクのズボンになってましたが。
小原：それは、**どういうつもりで？**
真鍋：いや、まだ２Ｐができてなかったから。仮で。
小原：ウケ狙いということじゃなくて？
真鍋：いや、他にそういう系統の色がなかったから……あんまり深く考えてなかった。

✳

篠原：カゲ！　大変ですねカゲ。**ヌラヌラ**してて。
永田：カゲは、**「会心！」**って感じ(笑)？
小島：そういう訳じゃないですけど。えーと、最初に部長の方から、鎖かたびらっぽいのにしてくれっていう意見がきてたんですよ。私の方でも、デュラル以外のキャラにも金属的な要素が欲しかったんで。で、もう少し反射を抑えた感じで、入れてみたいっていうのがあって。で、まあ、忍者だから顔をマスクで隠して。
小原：一応、ちょっとは忍んでるんですね(笑)。
篠原：中途半端に忍んでるなあ。
小原：実際、あのパンツは、どういうものなんですか？
小島：いや、アルミホイルっぽいやつなんですよ。光るやつ。どこのメーカーだったか忘れたんですけど。
小原：あ、元ネタがあるんですか？
小島：ええ、あります。ファッション誌で見たんですけど。ちょっと思い出せないです。ごめんなさい。
小原：もったいない。
永田：カゲファン、垂涎の一品だったのに(笑)。
小島：あと、**ＳＭカゲ**ってのもあった。
永田：ＳＭカゲ!?
小島：ベルトとか多用した、わりとＳＭっぽい感じのビチーっとしたボンデージっぽいの。
小原：ＳとＭ、どっちなんですか？
真鍋：……そこまで追及しなくても(笑)。
永田：あのう、カゲの顔をアップでよくよく見てみて思うんですが、**下あごが出てる感じがします。**ひょっとしてモデルは**志村けん？**
小島：モデルはあったんですけど、あまり言いたくないです。決して志村けんではないですね(笑)。
永田：豊川悦司？
小島：まあ、ご想像にお任せします。
永田：ウルフはチャック・ウイルソン？

小島：違います（笑）。

＊

篠原：じゃあ、次はジャッケイ（笑）。

永田：**ジャッケイって！　どうなんだ！**

小島：あれは、やり直したいですねー、ちょっと（笑）。

篠原：**わざとですか？**

小島：いや、違います。最後の最後で気がついた。

永田：そのときの顔とか見てみたかったですね（笑）。

篠原：部内騒然みたいな。

小島：いや、もううちらのチームしかいなくて。何日も前から入ってたんだから、誰か気づいてくれれば良かったのにって思って（笑）。プログラマーの人が、これだけのために焼き直しするのはできないから、結局そのままになっちゃったんですけど。

永田：あれって、テクスチャーを貼るわけですよね？

小島：はい。

永田：ってことは、**貼る前にキーボードでジャッケイって打っちゃう**わけですね。打ったのは？

小島：あたしです（笑）。

永田：そのときに、「**ジャッキーって、スペルどうだっけ？**」とかは？

小島：**いえ……これでイケるもんだと。**

篠原：今度、スカジャンを作ろうと思って。当然、ジャッケイのまんまで（笑）。うちの新宿ジャッキーがあれを着たいと言って聞かなくて。

小島：……じゃあ、ジャッケイにして良かったってことですかね？

篠原：**良くはないですけどね。**

永田：まあまあ、ジャッケイはそれぐらいにして。

篠原：そうそう、最初、ロールアップしたジーパンはいてたじゃないですか。あれがもう、**ヘボい。**

小島：色が黒くて、黒なんだか紺なんだかわかんないから、やったんですけど。すいません。

小原：**それはわざとやったんですね？**

小島：すいません。

小原：っていうか、**実際それを見て、カッコイイと思って？**

小島：勘弁してください（笑）。

永田：ジャッキー、顔色が極端に悪くなってますね。

小原：あの凶悪な顔が、**昔飼ってたイグアナに似てて**、いい感じなんですけど。

小島：すいません（笑）。

小原：いや、あれがいいんですよ。あの凶悪な顔がいいんです。

篠原：凶悪で、それでいて**自分の名前も書けない**からね（笑）。**バカ兄妹**ですね。記憶喪失の妹と。

永田：**「ヤーッ!!」とか言って、しかもピース**ですからね。

篠原：**バカ兄妹が！**

小島、真鍋：……（無理矢理、笑）。

＊

永田：サラはロケテストから、だいぶ太ったり、痩せたりしましたよね。

小原：**ケツ、デカかったですよね？**

小島：すいません（笑）。

篠原：**腰、やばかったですよね？**

真鍋：かなり太かったですね。

永田：まあ、結果オーライってことで。

篠原：洗脳も解けて、幸せになったと。

永田：そういうストーリー背景って、気にしました？

小島：**知ったこっちゃないって感じですね**（笑）。デザイン決定よりあとでストーリーってできますし。

小原：2Pサラの豹柄は、**どういうつもりで？**

真鍋：**好きなんです。**

永田：**あれ、胸毛に見える（笑）。**

「どうなんだ！」と突っ込む interview

NAGATA v.s. SHINOHARA OBARA

篠原：サラはモデルとかいるんですか？

小島：あ、途中で、シャロン・ストーンの顔を意識して作ったことがあったんですけど。でも、あまりにも**生っぽい**ってことで（笑）。

篠原：生っぽい！

小島：そういうことで、それはナシになりまして。

永田：なるほど。2Pって、豹柄の前は1Pの色違いでしたよね。

小原：**すごいジーパン。**

篠原：あ、すごい色でしたよね。あのジーパン。

真鍋：あれは作るときに1Pの色を反転しただけだと思うんですよ。ただ、それだけ。何も考えてない（笑）。

小原：サラの2Pカラーについての反応とかって、わりと伝わってきたりとかするんですか？

真鍋：あ、ネットとかで。私は、チョチョッと、見せてもらったりしてるんですけど。ダメですね。いいって言う人も中にはいるんですけど、そういう人は、**人気がないから好き**って感じみたいだし（笑）。

小島：私は結構、好きなんですけど。あのー、ユーザーの趣味とはちょっと合わなかったかなっていう。

永田：まあ、鈴木部長も気に入ってることだし。

篠原：それが一番。

＊

永田：シュンは一時期、リュックしょってましたよね。あれは残しても良かったんでは？

真鍋：あれ、私がやったんですけど。まあ、そんなに評判悪かったわけでもないんですけど。だから、個人的には、パイか、じいさん（シュン）か、変えるのはどっちかにして欲しかったんです。ロケテストの評価が同じくらいだったから。だからパイを変えるなら、じいさんはそのままで、という気持ちでいたんですが。最後のギリギリで、やっぱり変えてくれって言われて。

永田：じゃあ、個人的には未練がある？

真鍋：そうですね。せっかく作ったのにって（笑）。

＊

篠原：じゃあ、ラファーレ（笑）。

永田：**ラファーレって！　どうなんだ！**

小島：すいません（笑）。

永田：ラファーレのミスは、やっぱり**テクスチャー貼る前**ですよね？

小島：……です。

永田：**「ラファールって、スペルどうだっけな？」**とかは？

小島：たしか人に聞いたんですが……。

小原：ジャッケイとかラファーレとか、世間で言われてること自体は？

小島：知ってます。すいません。焼き直したいですけど、ロムを。でも、焼き直せないですよね、もう。

小原：じゃあもう、開き直ってる感じですか？

〔Next Page→〕

小島みか

『バーチャファイター3』はもとより、CGポートレートやカレンダーなど、『バーチャ』関係のモデリングデザインを一手に受け持つ。

真鍋林檎

同様に『バーチャファイター3』関係のモデリングデザインを担当。CGポートレートのグラフィックなども手掛ける。

小島：もう、「あ、ジャッケイって書いてある！」って気づいた時点で、ある程度覚悟してますんで(笑)。

永田：リオンも、一番最初のロケテストではスゴい格好してましたよね。

小島：女の子とか**「嫌ぁ～」**とか悲鳴あげちゃって。

永田：オレもすっごい期待してロケテスト見に行ったら、**オレンジの体操服**みたいな奴が出てきて、「うわー！」って(笑)。で、「いや、まだ2Pが残ってる」とか思って期待して見てたら……。

篠原：なんと、2Pは……。

永田：**キミドリ色の体操服だったという。**

一同：(笑)

篠原：リオン使い、みんながっかりしてたよね。

永田：来てる友達みんなに、「"リオンの服装変えろ"ってアンケートに書いてくれ」って頼んでまわった(笑)。

篠原：そのあと、靴がエア○ックスになった。

真鍋：エア○ックスは小島が担当したんですけど、誰もエア○ックスだって、わかってくれないんですよ。

小島：会社の人、誰もわかってくれないんですよ。なんか**「ドロ水に入ったの？」**とか言われて(笑)。

篠原：そんな、今、金出して買ったら○万円するような靴をつかまえて、ドロ水(笑)。

永田：今はなんか、何とも言えない靴。

篠原：エア○ックスのようなケイ○イスのような。

永田：スイー○ルーのようでもある。

小原：正面から見るとエア○ックスですね。

真鍋：それは、リオンモデルのエア○ックス。

小原：**なんじゃ、そりゃ。**

＊

篠原：葵は最初出たとき、2Pは女子高生だった。

小島：最初のときから、あれだったんですよ、まだ完成してないときは、**スカートはいてないバージョン**もあったし(笑)。

永田：制服はボツになって、未練とかはないですか？

真鍋：もう、未練たらたらですよ(笑)。

篠原：**いっときたかった？**

真鍋：**いっときたかった。**まあ、うちら的には気に入ってたっていうか。また、**別なの作りたくない**っていうのもあるんですけど(笑)。かわいかったし。

小原：**黄の髪型って、どういうことですか？**

永田：これは、辛辣な(笑)。

小原：なんか、ホームベースというか……**かぶと虫。**

小島：あれ、でもラフどおりなんですよ。

小原：**モデルはかぶと虫？**

真鍋：あれは、違うんですけど。最初の設定が30代前半とか20代後半の女性だったんですよ。ところが『3』になってパイとかサラが年取ってきて若い子がいなくなっちゃうから、ちょっと10代のを、みたいな感じになって。急遽、高校生に(笑)。

篠原：30代とか20代からじゃ、無理ありますよね。

小島：顔はかなり**若作りな顔**にしたんですけどね。化粧を落として、ちょっと。けど、元が元なんで。

篠原：30とかですからねえ。でも、元が20代後半ってのは納得できるなあ。

真鍋：で、普通に、袴をはいた女の人を描いたんですけど、部長からもっとセクシーにしてくれって言われたんですよ。で、**「袴を、どうやったらセクシーに？」**って思って(笑)。とりあえず衿は開けめにして、で『コブラ』とか、ちょっとスペーシーな感じが入ってしまって。

永田：おお、**寺沢武一。**

真鍋：だからなんか、アメリカ人が勘違いした日本人みたいな。

永田：**ゲイシャ！**

篠原：**OH，ジャパニーズ！**

真鍋：……。

＊

永田：鷹嵐って、衣装が3種類あるよね。

真鍋：これ、海外だと、まわしがまずいんで。

永田：そうか、そうか。それで、こうなってるんだ。

真鍋：アメリカ人とかが見て、露出度が高いと、まずいっていう話。相撲取りなんだから、しょうがないんだけど(笑)。

永田：でも、アメリカ人がジャッケイ見たら……。

篠原：**OH，ジャッケイ!!**

永田：**ゲイシャ!!**

真鍋：……。最初はいろいろ考えたんです。アロハ着せたりジャージ着せたり。

篠原：アロハ、いいっすね。

真鍋：でも、どっちかって言うと、かわいい感じだったんですよ。でも、それは『バーチャファイター』と違うだろって言われて。

小原：**相撲が違うだろ。**

小島、真鍋：……(無理矢理、笑)。

コスプレ

永田：コスプレする人とか意識しました？

真鍋：それは、考えてない、かな？

小島：あ、あったあった。サラのワンピース！　ショーのとき、1Pサラ作ったときに、『これを実際に着てくれたら、きっと楽しいよ』とか言って。

小原：**じゃあ、ひどい格好させようとして？**

真鍋：いや、そんなことはないです。だから、わりとコスプレする人の気持ちとかはあんまりわからないですけど、アニメ調とか、そういう方がコスプレされやすいのかな、と思ってて。すごく現実離れしたのは着せられないから。そんなには考えてなかったですね。

小原：コスプレしてる人たちは、また何万もかけて作らなきゃならない。

篠原：「ああ、もう『2』のカゲは使えないよ」とか。

永田：で、ロケテストバージョンの制服葵とか見て、コスプレしようとして作り始めてた人たちとかはリリースの『3』を見て……。

篠原：**しまったー(笑)。**

小原：**先を追い過ぎた(笑)。**

犬とリオン

篠原：この間、『バーチャファイター3』の、2分ぐらいのデモ映像(編集部注：ビルドアップエンターテイメント制作によるCGビデオ)があったじゃないですか。あれには、無関係？

真鍋：元のモデルは渡したんですけど。

篠原：じゃあ、加工したのって外のチームですよね？

小原：ストーリー的な部分も？

真鍋：も、外のチームが持ってきて。それに部長が。

小原：**「犬を助けさせろ！」**とか？

篠原：**「悪役をサマーで倒すんだ！」**とか？

真鍋：作った人たちは、そこまで考えてるかどうかわからないですけど、ポートレートあったじゃないですか。あれをそのチームの人たちがすごい見てるみたいで。リオンの犬にしても。リオン、ポートレートで犬と散歩してるのがあるんですよ。たぶん、その子犬なんですよ、助けた子犬。

小原：リオンが自分で飼ってた犬を、自分で勝手に助けたわけですか？

真鍋：……わかんない。

篠原：もしくは、助けた犬を、そのまま飼ってるか。

真鍋：でも、あんないい犬、そのへんにいないと思うんですけど(笑)。

小原：勝手に持ってきちゃった？

永田：**リオンの悪口言うな。**

一同：(笑)

申し訳ないっす

永田：じゃあ、最後に、終わってみての感想みたいな。どうですか。……やっと普通の質問(笑)。

小島：ジャッケイのことはどうか大目に見て、みなさん『VF3』を楽しんでください(笑)。

小原：**ラファーレは？**

小島：いや、すみません(笑)。

真鍋：あたしはもう、見られて困るようなとこは全部ばれちゃったんで、見てもいいとこ、靴の裏とかを見て欲しい。サラの襟元のネックレスとか。2Pパイのボタン(下の画面写真を見よ)とか。

篠原：ああ、そういう細かいところを。

真鍋：ムダなポリゴン使ってたりするんですよ、ところどころで(笑)。

永田：じゃあ、ありがとうございました。いろいろ、失礼なことを。

篠原、小原：申し訳ないっす。

小島、真鍋：いえいえ。

ROUND 4

ジュッ！

小原：今回、カゲの声って？
光吉：あ、今回、カゲだけやらせていただきました。
小原：……本当に大変失礼だとは思うんですけど、**生で聞かせて**はもらえませんでしょうか？
光吉：アハハハ。いいすよ。何がいいすかね、台詞は。
永田：おお、貴重だよ、この録音テープは。
篠原：「とうっ」とか……。
光吉：「とうっ」ってどうだっけ、どう出したっけな。えーと……**「とおぉうっ！」**
篠原、小原、永田：**おおお（驚喜）！**
光吉：声、割れちゃったかもしれないけど（笑）。
篠原：誌面では伝えられないな、この迫力（笑）。
永田：『3』って結構しゃべりますよね。キャラが。
光吉：そうですね。
永田：固有の技に対しての、掛け声も多いですよね。
篠原：**「ジュッ」**とか。
小原：**「ジュッ」**とか。
永田：**「ジュッ」**とか。
光吉：ああ、そうですね。台詞はそうですね。
小原：**「ジュッ」は「ジュッ」**なんですか？
光吉：**「ジュッ」は「ジュッ」**だと思いますよ。
永田：でも、台本に「ジュッ」って書いてあるわけじゃないですよね？
光吉：書いてありますよ（笑）。
永田：書いてあるんですか！
光吉：ええ、そのまんまですよ。
小原：「シィッ」とか。
光吉：ええ。「シィッ」なんかは、わざわざ**"死"**に**"い"**にちっちゃい**"っ"**で**「死いっ」**とか書いてありましたよ。
永田：ちなみに「ジュッ」は？
光吉：たぶん、そのまま書いてあったと思いますよ。
小原：「ジュッ」は「ジュッ」だったんだ、最初から。その吹き込むときに生まれたものっていうのは？
光吉：えーと、あの。吹き込むときというか、吹き込む直前に、「我が心すでに空なり」っていう台詞を、急に加えちゃったんですよ。「何かいい言葉ないですかねー」とか聞かれて、台詞をバーッと見たときに、なぜか僕は『**影の○団**』がこう、蘇ってきちゃったんですよ。で、影の○団っていうと、やっぱり、「我が心すでに空なり」がないとダメなんですよね。それで書き加えてもらって。
永田：じゃあ、「我が心すでに空なり」は、ある意味アドリブなんだけど、「ジュッ」は台本通りだという。
光吉：そうですね（笑）。たぶん「ジュッ」だったよなあ（編集部注：インタビュー後に台本を調べたところ、なんと**「しゅっ」だった……**）。でも、そんなに話題になったんですか、「ジュッ」が。
篠原：ええ。**なんて言ってるかよくわからない**ってのもあって（笑）。
永田：あと、スラングとして。ほら、技名とか最初わかんないじゃないですか。それで、スラングで、カゲの影刃は便宜上「ジュッ」とかで呼ばれちゃうんですよ。あの技の後に「ジュッ」でしょ、とか。
光吉：あー、なるほど。

京都弁と外人の発音

永田：勝ちポーズの声とか、前からある台詞でも全部新しくなってますよね。
光吉：ええ。今回はすべて。同じ台詞も違う声優さんを使ってるんで。今回は、葵が一番苦労したみたいですね。やっぱり、京都弁が難しかったみたいで。
篠原：京都の人でもちゃんとしゃべれる人って、あまりいないっていうし。
光吉：そうなんですよね。たまたま、サウンドの人間に京都出身の人間がいるんですよ。で、開発のときに「出直しておくれやす」ってのを聞いて、「あー、こりゃ京都弁じゃないです」とか言われたりして。きっと、そいつがそう思うってことは、京都の人も変だと思うだろうって。で、いろんな人で試して。
篠原：なるほど。勝ち台詞といえば、納得がいかないというか、「これはちょっと違うぞ」って思うのが、鷹嵐の勝ち台詞。勝った後で、こう、"ごっつぁんです"っていうポーズをしながら**「なめとんのかー!!」**って言うのは（笑）。
小原：**意味がわからない（笑）。**
光吉：（笑）。それはですね、後半になって、いろいろ台詞も削んなきゃいけなくなっちゃったんですよ。それで、ウルフなんか一番かわいそうなんですけど、どんどん削られちゃって。キャラクターごとに均等に台詞を削ったつもりなんですけど、結果として台詞が少ないキャラクターができたりして。だから、鷹嵐もその煽りを受けてて、たぶん、あの"ごっつぁんです"のポーズも、それ用の台詞があったと思うんですけど、削られちゃったんだと思うんですよね。
篠原：なるほど。"ごっつぁんです"ポーズ用の台詞もあったけど削られたんですね。
光吉：あと、鷹嵐と言えば、「わしはもっと強いんじゃぁー」ってありますよね。
篠原：ああ、負け台詞。
光吉：ええ、あれが**「うわひぁ、もぉっつえんぎゃあぁ！」**って感じで何言ってるかわかんなくて（笑）。意味はわかんないけど、なんか熱いものがある、っていう感じで結構好きなんですけど（笑）。
篠原：なるほど（笑）。
永田：「レディ、ゴー！」とかああいう実況みたいなのも新たに？
光吉：ええ。外人の方を呼んで。
小原：あれカッコイイですね（笑）
永田：**「ヌーチャレンジャー！」**。
篠原：**「ヌーチャレンジャー！」**。
光吉：ええ（笑）。発音がなかなかね（笑）。

カゲ・メドレー

篠原：じゃあ、最後にカゲの台詞でベスト3を（笑）。
光吉：カゲですか。そうですね。一番は自分が考えたのもあって……**「我が心すでに空なり！」**
篠原、小原：おおお！
永田：**似てる。**
光吉：2番目が……**「どりゃぁあ！」**。
篠原、小原、永田：おーっ（笑）！
光吉：あと、**「死いっ！」**も結構いいですね（笑）。
篠原、小原、永田：ありがとうございました！

光吉猛修

『デイトナ』で歌ったり、『バーチャファイター3』でカゲの声を吹き込んだりしているが、声優さんではなく、れっきとしたセガ第二AM研究開発部員。『3』では、曲作りから効果音作りまで幅広く担当。

サウンド担当者に「とうっ！」と言ってもらう

MITSUYOSHI ミツヨシ

NAGATA v.s. SHINOHARA OBARA

offensive interview

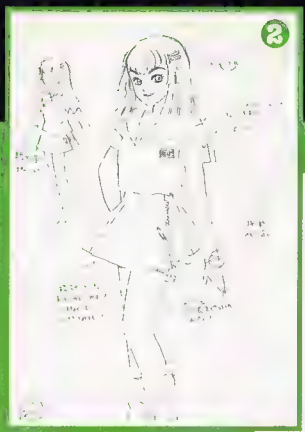
the X FILES of V

FILE NO. 1 CLOTHES ●ロケテスト版の主役たち ❶アイドル風衣装のパイ。当時は"アン○ラ"とも呼ばれていた。 ❷賛否両論あった制服姿の美。今見ても新鮮である。

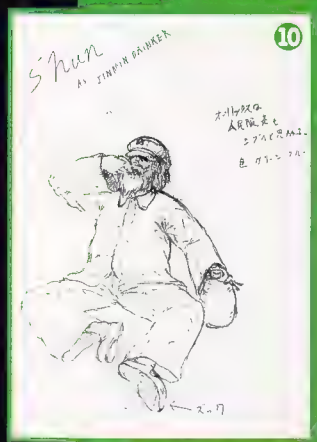
IRTUAFIGHTER3

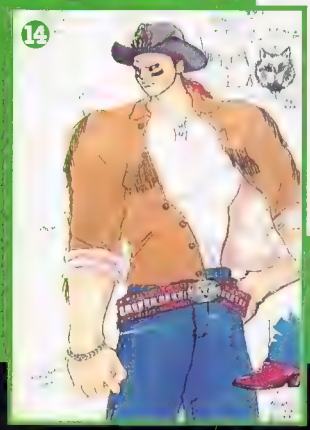
完成への軌跡は、試行錯誤の連続だった。次々と生[illegible]くるアイデアは、新たな"試作[illegible]"への糧に、そして"完成品"への道標になったのである。たしかに、日の目を見なかった"試作品"は、数えきれない。だが、"完成品"が完成を迎えた時点で、それらはすでに報われていたのではないだろうか。一歩一歩、完成へと近づいていくまでの過程。そのプロセスの大半が、ここに記されている……。

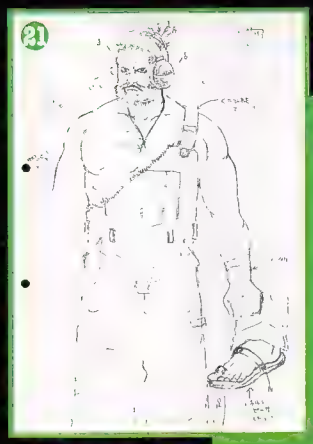
❸ 革新的なスノーボーダー風コスチュームのシュンも、結局消えてしまった。 ❹ 寺田克也氏[illegible]実に再現した、というリオン。重たそうなブーツがリオンにはミスマッチだったのか?

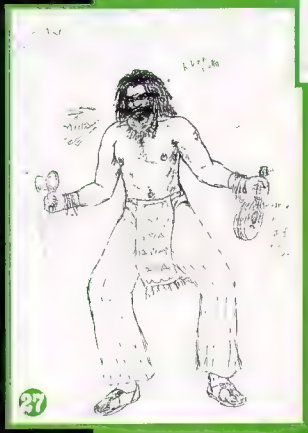


FILE No.02 SKETCHES-1

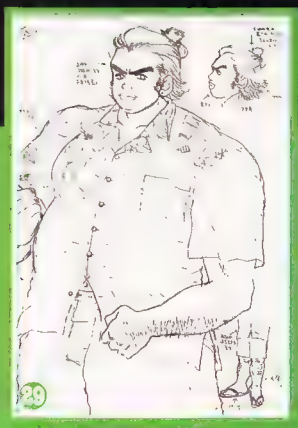


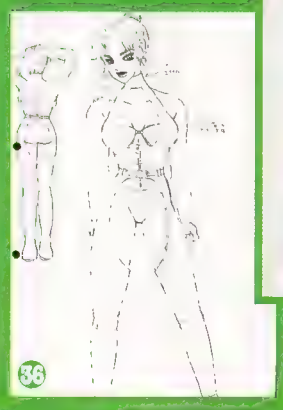


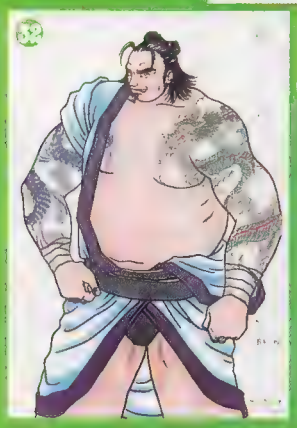




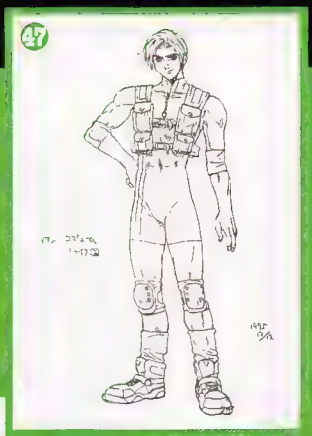
❶そのまま過ぎるセーラー服姿もアイデアにはあった。❷ロケテスト版の制服バージョンに一番近いのはこれか？ ❸冬の普段着といった感じ。❹合気道というよりは弓道の雰囲気が漂う衣装。❺カフス付きのブラウスとプリーツスカート。❻妥当なパターンも見受けられる。❼私服姿。2Pカゲにも似ているような……？ ❽制服のバージョンはいくつか考案されていた。❾腰に巻きつけられた帯の余り具合がカッコイイ。❿意外に似合う人民服姿のシュン。⓫衣装もさることながら、ポーズもいい感じ。⓬現在の2Pウルフに最も近い衣装。⓭インディアン風の衣装も似合っている。⓮下にTシャツを着たバージョン。⓯新鮮な普段着。これも良かったのでは？ ⓰ロケテスト版で活躍したコスチュームの原画。⓱アイドル＋中華？ ⓲編み上げブーツとバンダナ(?)が印象的。⓳現在の2Pカラーとはパンツが異なったデザイン。●昔のカンフー映画の悪役を思わせる。●蚊に食いちぎられたというオーバーオールとヘッドホン姿。㉓ラスタカラーのパンツに、ドレッドヘアを下ろしてポーズ。㉔こちらもラスタカラーを取り入れたデザイン。㉕原人風のジェフリー。うーん。㉖"漁師用ゴムびきパンツ"という説明書きに注目。㉗スプラッシュ模様のパンツというアイデアもあった。㉘またしても原人風。片目に傷があるのは蚊にやられたのか!?㉙現在の2Pカラーに一番近いデザインがこれだ。



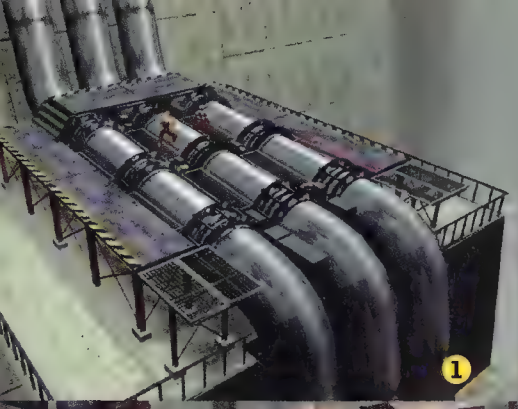


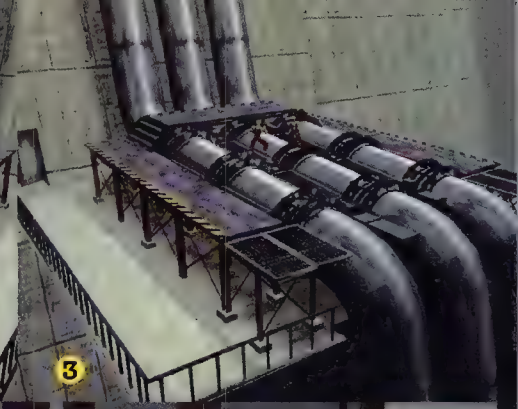


FILE No.02 SKETCHES-2



●ハワイアンな鵬雁。●相撲というよりも、アマレスのようなデザインだ。●化粧まわしは、鵬雁の名前が決定した直後にデザインされ始めたとか。●他とは一線を画したデザイン。イレズミがイカす。●稽古のときはこんな感じなのかもしれない。●古典的な相撲のスタイル。●現在の2Pに近いサラ。ブーツが赤い。●ちょっと大胆？　サラには露出度の高いデザインが多い。●豹柄はここにも見られる。●冬服のデザインはサラに限らず多いようだ。●背中が広く開いたコスチュームだ。●ダブルのライダースを改良し、茶を基調としたデザインに。●ロケテスト版が思い出される赤いスカジャン。●革のベストにチャップスというバイカー風ジャッキー。●現在の1Pに近いが、ライダースにはワッペンが貼られている。●青いスカジャン。両腕の龍がカッコイイ。●現在の1Pの元になったデザイン。●帽子をかぶった渋谷系リオン。草パンがイカす。●ロケテスト版リオンのデザイン。●イギリスに留学した、という設定付きのブリティッシュなリオンだ。●リオンにはスケーターのようなコスチュームが目立つ。●アキラの私服姿？　●Gジャンにチノパン、ハチマキはナシ。普通の人っぽい印象。●鎧を身につけたカゲ。重そうだからボツになったのか？　●どこかの雑かさんのようなデザイン。●鎧姿も意外に多い。●これも一風変わっている。マスクに注目。●現在の1Pカゲに近い。





FILE No.03 STAGES

❶～❸ダムのようなステージ。アンジュレーションもリングアウトも備わっている。❹～❼酒場ステージは、まさに決闘といった雰囲気が漂う。CGポートレートでのジャッキーのいた酒場と同一の場所か？　❽～❿ ファイティングバイパース のトキオステージを思わせる金網に囲まれたステージだ。⓫～⓭吊り橋の上。両端の丸太は時間とともに落ちていくのか？　3 の筏ステージより揺れそうな感がある。

FILE No.04 CHARACTERS

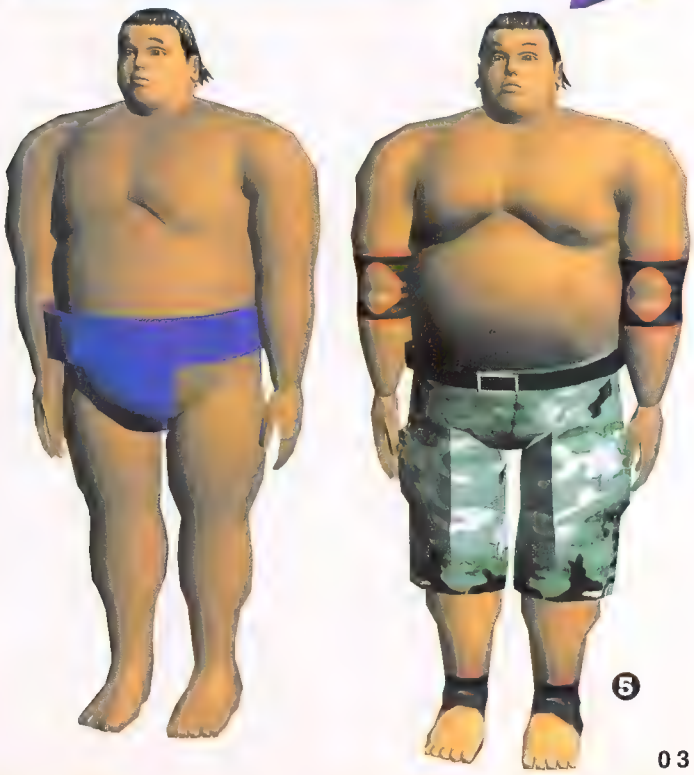
❶"アラブ"という名で呼ばれていたキャラクター。❷モデル2基板で試作された葵。❸〜❺鷹嵐の前身になったモデリング。表情、体格など、現在の形に落ち着くまでは、かなりの試行錯誤が繰り返された。

❶

❷

❸

❹



❺

FILE No.05 VOICES

カゲの声を担当した光吉氏は、この台本を片手に声の収録を行なった。"短く鋭く"、"低く渋い声で"、"千葉真一風"などの細かい指定が興味深い。収録当日、手書きで付け足されたセリフも確認することができる。

カゲ台詞リスト

勝ちポーズ用

01・甘い！	渋く	
02・修行がたりん！ 02b	渋く	
03・南無〜 03	渋く	
04・我が心すでに空！（千葉　真一風）04a	渋く	
05・ぬるいっ！ 05	鋭く	
06・葉隠に弱者はいらん	同キャラのみ	
07・葉隠の真髄を見せてやる！	同キャラのみ	

負けたとき（悔しがっているとき）

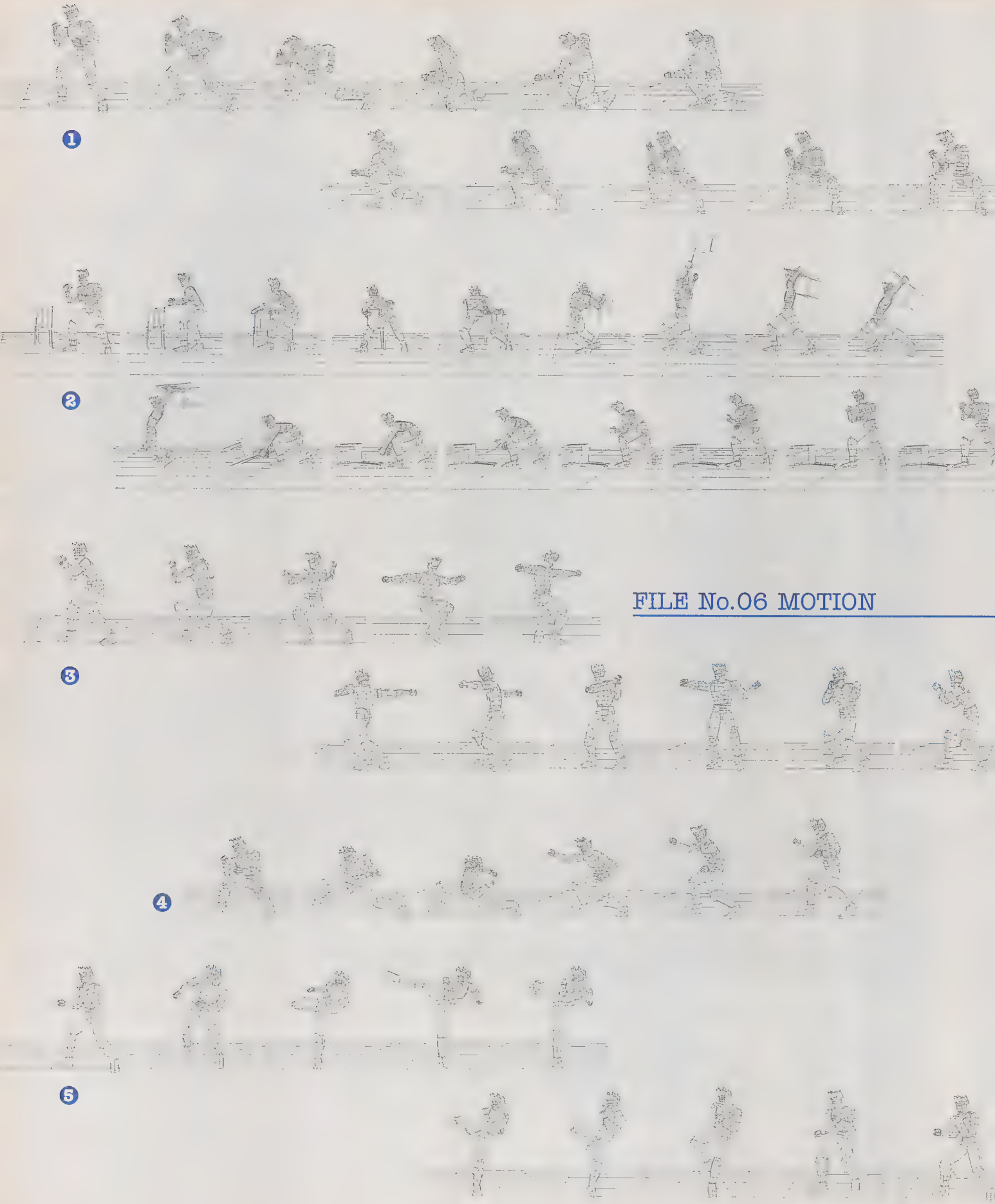
10・さらばじゃ 10b		
11・泣き言は申さぬぞ！ 11		
12・葉隠が負けたわけではない！		

コンティニューされたとき

14・かたじけないっ		

SEボイス関係

15・死いっ！（気合いを入れる）15a	短く曲切れ良く	
16・ニィンッ！（忍） 16a	渋い声で	
17・フ〜ン！のバージョン		
18・滅殺（めっさつ）18a	渋い声で	
19・葉隠（はがくれっ）	渋い声で	
20・閃（せんっ） 20	短く、鋭く	
21・ゆくぞ	渋く	
22・リン、		
23・ビョウ 23		
24・トウ 24a		
25・シャ、ジャ 25 25-a		
26・うりゃっ 26a		
27・とうりゃ 27a	低い渋い声で	
28・とりゃ 28a	低い渋い声で	
29・とりゃ〜 29	低い渋い声で	
30・どりゃ 30a	低い渋い声で	
31・どうりゃ 31a	低い渋い声で	
32・どりゃー！ 32		
33・しゃっしゃっ（チョップ系） 33	短く、鋭く	
34・しゅっ 34	短く、鋭く	
35・しっ 35a	短く、鋭く	
36・とぉー		
37・ス・ハ		
38・ぬおっ！	崖から落ちる	



FILE No.06 MOTION

❶アキラのボツ技。馬歩頂肘に似たモーションの技から下段を攻撃しているように見える。❷床に置かれた椅子を持ち上げ、叩きつけるモーション。初期に作られたモーションのひとつだ。❸ウルフのボツ技はダブルラリアット!? ❹サラのボツ技はスナップバックナックルの強力版なのか? ❺ジャッキーのショートキック。イカす。❻倒れそうなくらいのよろけモーション。後頭部あたりに技を喰らっているのだろうか。❼パイの雲手から、何かしているように見えるが……。❽アゴの付近を下から突き上げられているようなモーション。アッパー系の技を喰らったときのものなのだろうか。❾ボディーブロー系の技でやられたと推測できるうずくまりモーション。❿ジェフリーのボツ技。ミドルスタップからの連繋のようにも見えるが……? ⓫天井にぶら下がり、勢いを利用して飛び蹴りを喰らわすモーション。これも初期のものだ。⓬壁に向かってジャンプしたあと、三角跳びからキックを喰らわす。壁を利用した技もかなり存在したようだ。

COMPLEX SYSTEM of VIRTUAFIGHTER3

コンプレックスシステムオブバーチャファイター3

文／藤沢 弾（キャラクター別攻略）・篠原元貴（メインシステム）・小原 久（全技表）　イラストレーション／鵜沼安希雄　写真／森若 匡

『バーチャファイター3』（以下『VF3』）を楽しむために、必要最低限知っておくべきことがいくつかある。人によって楽しみ方はバラバラだから、すべてを無理に覚えろとは言わないけど、それを知っておけば『VF3』をもっと楽しむことができるはず。仲間以外の、知らない人と対戦していて、なんで勝ったか負けたかわからない。そんな理由で、『VF3』に納得できない人たちは特に読んでおいて欲しい。ここで身につけた知識は、そのイライラやモヤモヤをきっとふき飛ばしてくれると信じている。あえて、“寒い時期”と言われている現在だからこそ胸を張って言いたい。『VF3』は絶対に面白いゲームだ、と。

E
P
K
S

技のコマンドを覚え、強烈な連続技をマスターすれば、それだけで強くなったような錯覚を覚えるかもしれない。しかし、その技を活かしきり、対戦で勝利するには、それぞれに『バーチャファイター3』(以下『VF3』)に対する基礎をしっかりと身につけておく必要がある。何事にもおごらず、まずは基礎から学べ。

Eボタン

Eボタンは魔法のボタン

『VF3』から登場したⒺボタン。このボタンを押せば、自分のキャラクターは画面の奥へステップ。⇩を入れながら押せば、画面の手前にステップする。このステップが、『VF3』で"かわし"と呼ばれる動作だ。『VF2』の頃は、ガードやバックステップで相手の攻撃を凌ぎ、反撃に移っていったが、『VF3』では、それ以外に、かわしで相手の打撃技を避け、そこから瞬時に反撃するという、新しい要素の攻防が加わった。このかわしの使い方はなかなか難しく、完全に使いこなしているプレーヤーはそう多くないだろう。

このⒺボタンは、かわし以外にもクイックフォワードとバックステップの入力を、簡易化させることができる。通常のクイックフォワードやバックステップなら、⇨⇨、⇦⇦といったように、前か後ろ方向へ2回レバーを入力していた。しかし、Ⓔボタンを使えば、⇨+Ⓔや⇦+Ⓔといったような簡単な入力でのステップが可能となるのだ。たった1フレームの差で勝敗が決定する『バーチャファイター』の世界。無駄なフレーム数を使う=命取りと考えるべきだ。

バックステップ(⇦+Ⓔ)

画面奥にかわす(Ⓔ)

画面手前にかわす(⇩+Ⓔ)

クイックフォワード(⇨+Ⓔ)

相手の攻撃をかわして反撃するには

相手の打撃技をかわした後、投げにいったら逆に攻撃を喰らってしまった。という経験をしたことはないだろうか？　たとえ、相手の攻撃をかわしてから投げにいっても、相手の出す打撃技を完全にかわし、相手が技の硬化中のモーションになっていない限り、投げることはできない。技自体が単発で終わる、裡門頂肘やダッシュハンマーキックなどは、かわせば完全に相手の隙を突けるが、コンボサマーや連環転身掃脚など、複数の技のコンビネーションをかわした場合、相手の技はまだ続いているので投げにいくことはできない。この場合は浮かせ技や出の早い単発技で反撃した方が良いだろう。また、相手のコンビネーションをベストのタイミングでかわすことができれば、側面や背後に回り込むことが可能。この場合は、相手の攻撃が終了するのを待ってから投げても良いし、すぐに打撃技で反撃にいっても良いだろう。

相手の攻撃

コンビネーションをかわした

すぐ打撃技で反撃に移るか、ガードを固めて様子を見る。

単発技をかわした

相手は完全に隙を見せている。投げでも打撃でも好きな技で反撃できる。

メインシステム

相手のどんな技にかわしを合わせればいいのか？

回転系の技をかわすことは、非常に難しい。技の攻撃持続時間が長いため、技の出始めか終わり際に喰らってしまうことが多いのだ。たとえばラウの連環転身掃脚。回転系である最後の蹴りの攻撃持続時間は5フレーム。足が回り始めてから回転しきるまでに当たり判定が存在するため、完全にかわすことのできる時間はほんの一瞬で終わってしまうのだ。

さらに、相手の投げ技にもかわしは弱い。ステップ中は完全に無防備な状態。この間に相手が投げを入れていれば、絶対に投げられてしまう。

回転系の技
奥と手前、どちらにかわしても喰らってしまうことが多い。回転系の技は、かわしで避けようとせず、しっかりとガードしてブロックした方がいい。

投げ技
かわしている間は完全に無防備。相手との角度が45度以上ずれていれば投げられることはないが……、それを狙って行なうことはまず無理。打撃技を出して相手の投げ技を潰そう。

相手の軸足によるかわし方向の変化

軸足が変わると、技も逆の腕、または足で繰り出される。相手の攻撃にかわしを合わせる場合、相手の軸足にも注意する必要がある。まず相手がどんな状況でどんな技を使ってくるかを予測。次に相手の軸足によってかわす方向を決めていこう。たとえば、相手のカゲが旋蹴りを出してくるとする。ここでどちらにかわすか？　あらかじめ相手の軸足を確認し、旋蹴りから逃げるようにかわせば確実にかわすことができるのだが、軸足を確認せずにかわす方向を決めてしまったら、わざわざ旋蹴りに当たりにいく形になることもある。このあたり十分に注意する必要がある。

相手の軸足を確認せずにかわしたため、カゲの蹴りが出る側である、画面奥にかわしを合わせてしまった。これでは当然、蹴りを喰らってしまう。

軸足を確認してかわしを合わせれば、しっかりとかわしきることができる。相手の技によってもかわす方向を変えなくてはいけないことも頭に入れておこう。

起き上がり蹴りにかわしは有効か？

通常の起き上がり蹴りは、回転系の攻撃なので非常にかわしにくい。しかし、起き上がり蹴りのタイミングがわかっていれば、かわせないわけではない。

かわしは相手との間合いが0に近ければ近いほど、急な角度で横にステップする。かわしで相手の背後に回り込むことができるのはこのためだ。これを利用すれば、回転系の起き上がり蹴りもかわせるのである。

ダウンした相手にクイックフォワードで接近。相手と若干重なるくらいが丁度いいだろう。ここで、相手の起き上がり蹴りにかわしを合わせれば、見事に起き上がり蹴りをかわすことができる。これは上段でも下段でもタイミングは同じだ

ここでの問題は、相手の起き上がり蹴りのタイミングを完全に読みきらないと成功しないということ。かわすことに成功すれば非常に大きなチャンスとなるのはたしかだが、逆に喰らえば相手に有利な状況をプレゼントすることになる

かわしを合わせる

かわしきれずに

ヒットしてしまう

接近してから

かわしを合わせる

見事にかわし成功

メインシステム 9

アンジュレーションによるダウン攻撃の変化

小(⇧Ⓟ)や大(⇩⇧Ⓟ)などの、ジャンプからのダウン攻撃は、アンジュレーションによってダメージ、攻撃力発生時間が変化する。高い位置から低い位置にいる相手にダウン攻撃を仕掛けた場合、その高低差のためダウン攻撃のダメージは増加。しかし対空時間が長くなる分、相手にはかわされやすくなる。逆に、低い位置から高い位置へのダウン攻撃を仕掛けた場合は落下の距離が短くなり、ダメージは落ちるもののヒットしやすくなる。

ここでどちらが良いと決定づけることはできないので、アンジュレーションや相手の残り体力などの状況によって、小と大のダウン攻撃を使い分けていくしかないだろう。

高い位置から
低い位置へ

ダメージ増加

低い位置から
高い位置へ

ダメージ低下

空中コンボへの影響

相手を浮かせ、空中コンボを入れる際、アンジュレーションが大きく影響する。自分が相手よりも低い位置にいる場合、あまり多段数のコンボは入らないが、自分が相手よりも高い位置にいる場合は、多段数のコンボが狙える。なぜそうなるかと言うと、地面が下にあればあるほど空中に浮いている時間が長くなるので、その分空中コンボが数多く入る、ということなのだ。自分が高い位置にいる場合は、空中コンボで大ダメージを奪うチャンス。アンジュレーションを活かした、オリジナルの空中コンボだって狙うことができるだろう。ひとつ覚えておいて欲しいのは、相手が空中に浮いている状態では、アンジュレーションがかかっていても、打撃技に軌道の修正がされないということ。あまり関係のないようなことと思うかも知れないが、実戦においては大きく影響してくる。

低い位置から浮かせる

相手は落下寸前

当たらない

高い位置から浮かせる

相手はまだ空中に

当たる

アンジュレーションによる打撃技の軌道修正

『VF3』では、相手が高い位置、または低い位置にいる際に打撃技を出すと、相手と自分の高さに応じて打撃技の軌道が修正される。しかし、技によっては攻撃の修正がされないものがある。肘などの、リーチの短い技などがそうだ。

たとえば、相手が高い位置にいる場合は、攻撃の軌道が修正されなくてもしゃがんだ相手にヒットしてくれる。逆に相手が低い位置でしゃがんでいる場合は、攻撃の軌道が修正されずに、一定の高さのままで出されてしまうとヒットせずに相手の頭上を通過してしまうことがある。

高低差に応じて使用する技を選択していくのは当然のこと。これをうまく利用すれば、相手の得意技をアンジュレーションによって使えない技にすることも可能だ。

リオンの穿弓腿をガード後ライジングエルボーで反撃

低い位置から攻撃

ヒット

高い位置から攻撃

空振り

ダウンした相手の頭側を取る

ダウンした状態で、相手が自分の足側にいれば、当たり判定が広範囲に広がり、回転系の蹴りを出しながら起き上がることができる。これが通常起き上がり蹴りと呼ばれる動作だ。

しかし、相手が頭側にいるときに起き上がり蹴りを出すと、回転系ではない、起き上がり蹴りが出てしまう。この起き上がり蹴りは、キャラクターによって若干の差はあるが、どれも当たり判定が小さくスピードが遅い。相手に簡単にかわされてしまうのである。まったく使えない技ではないが、あまりおすすめはできない。

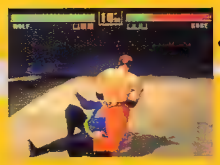
逆に、起き上がりを攻める側にすれば大きなチャンス。起き上がり蹴りをかわして攻撃することができる。この回転系でない起き上がり蹴りを出さない相手には、起き上がりに打撃技を重ねて、さらに攻めてもいいだろう。

この、頭側を取ることのできる技は特定されている。これらの技を使って、常にイニシアチブを握ることができれば、対戦で勝利することもたやすいだろう。

ダウンした相手の頭側に立って、起き上がり蹴りに備える。

起き上がり蹴りの判定は弱い。かわす方向を間違えなければ確実にかわせる。

キャラクターにもよるが、ダウン状態がうつ伏せでは、状況もまた変化する。



これはカゲの場合。前転しながらの踵落とし。あまり判定は強くない。

ディレイをかけた起き上がり蹴り

何も考えずに起き上がり蹴りを出していると、そのうち相手にパターンを見きられ、ガードされてしまう。こういったことが起きないようにするためにも、起き上がり蹴りにはディレイをかけ、ワンパターン化を防ぐ必要がある。起き上がって一瞬の間を置き、相手が蹴りが出ないと思って攻めにきたところへ、ディレイの起き上がり蹴りを合わせるのだ。うまく使えば、相手の攻撃を見てから起き上がり蹴りで攻撃することが可能だ。しかし、起き上がり蹴りにディレイをかけている、溜めの間は、完全に無防備な状態。ディレイを読まれてそこに攻撃を合わせられると一方的に攻撃を喰らってしまう。このあたりは完全に相手との読み合いになってくる。パターンをうまく切り替えていくことで、相手の予測を乱していくのが有効かもしれない。

同じタイミングで出し続けていると、相手はそのタイミングに慣れてしまう。

最終的にガードされて、手痛い反撃を受けることに。これでは蹴りを出す意味がない。

起き上がりに、すぐに蹴りを出さずに若干タイミングを遅らせる。

相手は起き上がり蹴りがないと考え、起き上がりに打撃を合わせてきた。

しかし、ディレイをかけた起き上がり蹴りなら、打撃に打ち勝つことができる。

相手にディレイを読まれてしまうと、また状況が変わってくる。

起き上がり蹴りを溜めて相手の打撃を誘っているときに、打撃を合わされてしまうと……。

この間は完全に無防備なので、打撃を合わされると打ち負けてしまう。

投げ抜けでピンチを回避

相手に投げを決められた瞬間、その投げ技の、最後のレバー入力とⓅ+Ⓖ(下段投げはⓅ+Ⓚ+Ⓖ)で投げから脱出することができる。これが投げ抜け。ジャイアントスイングなどの、半回転系の投げ技のみ、最初と最後のレバー入力が必要だ。入力は若干シビアだが、相手がその状況でどんな投げ技を使ってくるかがしっかりと予測できれば、問題はない。しかし相手も、投げ抜けを読んで、打撃技で攻撃するという選択肢がある。このあたりは、投げと打撃の2択になってくる。純粋な読み合いと言える。

投げ発生直後
10フレーム以内に
コマンドを入力

脱出

キャッチ投げ

通常の投げと違い、相手に接触するまでに予備動作のある投げ。それがキャッチ投げだ。一度捕まえてしまえば、投げ抜けは絶対に不可能。キャッチ投げを防ぐには、しゃがんでやり過ごすか、何らかの打撃技で潰してしまうしかない。しかし、キャッチ投げは相手の打撃技の出掛かりをつかんでしまう性質を持っている。ちなみに、その場合つかめるのは攻撃発生時間の半分のフレーム数まで。たとえば、10フレームで攻撃判定の発生する打撃技なら、技の発生から5フレームまでつかんでしまうのだ。だが、つかめる時間はどんなに隙の多い技でも、最大10フレームまでなので注意しよう。キャッチ投げは予備動作が大きく、見きられやすい。意表を突いて使うようにしよう。

予備動作から

相手をキャッチ

先行入力を利用した投げ抜け。通称“飛車角抜け”

先行入力を活かした投げ抜けが、通称“飛車角抜け”と呼ばれる投げ抜けだ。まず、相手の投げを受ける直前に、Ⓟ+Ⓖを先行入力。この時点で相手が、Ⓟ+Ⓖを狙いにくれば、投げ抜けが成立。もし、相手がコマンド投げにきていたら、投げが発生してしまうのだが、発生から10フレーム以内にそのコマンド投げの投げ抜けを入力すれば、ここでも投げ抜けができるのである。Ⓟ+Ⓖの通常投げと一種類のコマンド投げを投げ抜けることから名前のついた“飛車角抜け”。必ずマスターしたい。

Ⓟ+Ⓖを入力。

弧延落だった。

続いて⇦Ⓟ+Ⓖを入力。

脱出。

相手の投げを暴発させる

投げをかけられる側が何らかの技を出していると、投げは成立しない。それどころか、投げ失敗モーションが出てしまい、投げを仕掛けた側は大きな隙を見せることになる。この状況は、狙って作り出すことが可能だ。相手が投げにくる瞬間に、Ⓚボタンでキックを出す。相手はキックに投げを合わせたことになるので、投げを失敗してしまう。すぐに、出したキックをⒼボタンでキャンセルし、投げ失敗モーション中の相手を攻撃する。ちなみに、相手が投げ抜けを狙ってるような状況ではすぐに投げにいかずに、Ⓚキャンセルを入れる。相手が投げ抜けを入れていたら、Ⓚキャンセルに投げを合せたことになるので投げ失敗モーションが出る。相手が投げ抜けを狙っている状態でもⒼキャンセルは有効というわけだ。

相手が投げにくる。

Ⓚ入力。

相手は投げ失敗。

キャンセルして反撃。

メインシステム 9

軸足とは？

軸足とは、キャラクターが通常のキックを出す際に軸になる足。多くの場合、前に出ている足のことを指す。スタート直後であれば右足が軸足ということになる。この軸足が相手と同じ出方をしている状態（右と右、左と左）を正足。逆に、相手の軸足と反対の足を軸足にしている場合（右、左や左、右）のことを逆足と呼ぶ。

初期状態では右足が軸足となるが、闘いの中で軸足は左右激しく切り替わることになる。軸足が切り替わると、自分の打撃技にも影響が出る。初期状態の軸足で繰り出される通常キックは左足で蹴るが、軸足が左になれば逆の右足で蹴りを放つ。この軸足による打撃技の変化は、闘いに大きな影響を及ぼすことになる。

右足が軸足

左足で蹴る

左足が軸足

右足で蹴る

投げに影響する軸足

軸足の状態が前項で説明した逆方向になっている場合は、相手の軸足と自分の軸足が当たってしまうので、相手と密着することは難しくなる。この状態では、相手同様、自分も投げを決めにくくなる。相手が投げを得意とするキャラクターならそのままでも構わないが、自分が投げを得意としているキャラクターの場合は軸足を順方向に変えた方がいいだろう。常に相手と自分の軸足の状態を確認することが、闘いに勝利するためには必要となる。

前に出る

間合いが詰めにくい

軸足を変える

キャラクターたちの持つ技には、軸足を組み替える技が存在する。闘いの中で相手に隙を見せずに軸足を変えるには、こういった技を使って軸足を変えることが基本となる。また、初期状態とは逆の左足が軸足になっている場合は、前か後ろに歩くと初期状態に戻ってくれる。これなら闘いの中ででも行なえるだろう。ジャッキーの場合は、スイッチステップという、それのみで軸足を組み替える技があるので、これには当てはまらない。

ほかにも、ダッシュすることで軸足を変えることができるが、相手との距離を開けないとダッシュすることはできないのであまり使えない。

ニーブラストを出す

軸足が右足から左足へ

特殊モーションによる軸足の変化

特定の技は、ガードされてしまうと軸足が変わってしまう特性を持っている。ジャッキーのミドルスピンキックやラウの旋風牙などがそれに当たる。ヒット、または空振りすれば普通に蹴り足を振り抜き、元の状態の軸足に戻るのだが、ガードされるとその場で足を着いてしまい、逆足の状態になってしまう。

ミドルスピンキック

ヒットで元の軸足に

ガードで特殊モーション発生逆足に

メインシステム 9

相手の打撃技を打撃技で潰すカウンター

相手が仕掛けてきた打撃技の攻撃判定が出る前に、こちらの打撃技をヒットさせる。これが、カウンターと呼ばれるものだ。このときの打撃技のダメージは、ノーガード状態の相手にヒットしたときよりも大きい。『バーチャファイター』の世界で勝ち抜いていくためには、必然的に、カウンターを狙っていく必要がある。相手がどんなときにどんな技を繰り出してくるかを読んで、そこに攻撃を合わせていくのだ。

相手の打撃技を

打撃技で潰す

技によるカウンターダメージの変化

カウンターで相手の打撃技を潰したとき、相手の出してきた打撃技のダメージが高ければ高いほど、カウンターのダメージは増加される。相手の打撃技の攻撃力が低ければ大したダメージにはならないが、高かった場合は最大でノーマルヒット時の1.5倍にまで上昇する。このカウンターのダメージは、浮かせ技を当てたときの浮きの高さにも影響してくる。当然、カウンターのダメージが高ければ高いほど高く浮き上がるのだ。また、攻撃力の低い技のカウンターでは相手を浮かせることのできないものも存在する。ラウの斜上掌やウルフのソニックアッパーがそれだ。これらの技は、強力な技にカウンターとして使うことにより、浮きに必要な最低限のダメージを与えることができるのだ。

相手のパンチに対して、馬歩衝靠を合わせた場合。

相手はここまで浮き、ダメージはこれだけしかない。
（※右のゲージ参照）

さらに攻撃力の高い、キックに馬歩衝靠を合わせてみる。

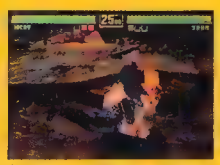
パンチのときよりも高く浮く上に、ダメージもUPだ。
（※左のゲージ参照）

かわしに打撃技がヒットした場合のダメージ

有効に使えば、打撃技をよけ、一気に反撃することのできるかわしだが、かわし状態に打撃技を受けると、通常の1.125倍のダメージを受けてしまう。相手がかわしを多用する場合は、回転系の技などを出していけば、楽にダメージを与えることができると言える。当然、自分がかわしを使う場合は、相手の打撃技を喰らわぬよう、しっかりとした予測を立てる必要がある。

直線的な軌道の攻撃には、非常に有効な防御策、かわし。

しかし、回転系の技に弱く、ダメージも増加される。



加えて、投げ技にも弱いが、ダメージには変化なし。

空中コンボのダメージ補正

空中コンボは『バーチャファイター』シリーズの中でのひとつの華、いわゆる"魅せ場"とされる部分だ。『3』からは、対戦でのバランスの調整のため、空中コンボのダメージに補正がかかるようになった。その補正の法則とは……？

まず相手を浮かせる技がヒット。これにはまったくダメージの補正がかからない。次に空中での追い打ち。この攻撃が、通常の75%のダメージになってしまうのだ。このとき、前にヒットさせた技と同じ技で攻撃してしまうと、ダメージはさらに低下し、50%まで落ちてしまう。2発目の空中での追い打ちも75%で、同じ技でまた50%に低下する。この後の攻撃はすべて通常の50%の攻撃力。この補正を把握した上で、自分の得意とする空中コンボを作り上げよう。

相手を浮かせ、空中コンボのスタート。大きなダメージを与えるチャンスだ。

後半はあまりダメージを与えられない。ダウン攻撃に切り替えるのもひとつの手段。

浮かせ技ヒット
攻撃力100%
↓
空中コンボ1発目ヒット
攻撃力75%or50%
↓
空中コンボ2発目ヒット
攻撃力75%or50%
↓
以下空中コンボ
攻撃力50%

硬化とは

硬化とは、投げられている、または投げている状態や、相手の技をガードしたり自分で技を出すなどして、動きが止まっている状態を指す。硬化中はコマンドの先行入力は受け付けてくれるものの、まったく動くことができない。投げなどで、お互いが硬化している場合は関係ないが、打撃技を空振り、またはガードされるなどして硬化してしまった場合には、自分は硬化しているのに相手は動けてしまう。対戦では、この硬化時間の長さが選択肢の幅を広げ、有利、不利の状態を作り上げてしまう。相手に長い硬化時間を与え、いかに自分のみが自由な状態を作り出すか？　このあたりが非常に重要なポイントとなってくる。

相手の技をガード

ガードの間に合わない技で反撃

相手の技をガード

相手の硬化時間中に2択、3択を迫る

ガードすると硬化時間が変化する

技がヒット、または空振りした場合と、相手にガードされた場合で硬化時間が変化する技が存在する。回転系の技のほとんどがそれに当たる。ラウの旋風牙など、通常は蹴り足を出しきるモーションなのだが、ガードされると足をよろつかせるモーションへと変化する。旋風牙の場合は、完全にモーションが変化するので硬化時間の変化もわかりやすい。しかし、中にはモーションは変わらず硬化時間のみが変化する技も存在する。技の硬化時間の変化をしっかりと頭に入れておかないと、相手と自分の有利、不利も判断できなくなり、反撃のポイントを見誤ることにもなる。注意が必要だ。

蹴り足をガード

反撃へ

硬化時間の短い技で相手を攻める

硬化時間が短いため相手にガードされても完全に反撃を受けないような技は、攻めのコンビネーションの中で、非常に重要な役割を果たす。ノーマルのパンチなどがそれに当たり、相手にガードされることを恐れずに出すことができる。相手にガードさせた後は、別の攻撃へとつなげていく。逆に、相手がそういった技で攻撃を仕掛けてきた場合は、その次の動作を、いかに正確に予測するかが大切になってくる。たとえ硬化時間の短い技ばかりで攻められたとしても、そのパターンを見きれば反撃のポイントは必ず存在する。こういった一連の攻防の積み重ねで、対戦の勝敗は決定していくのだ。

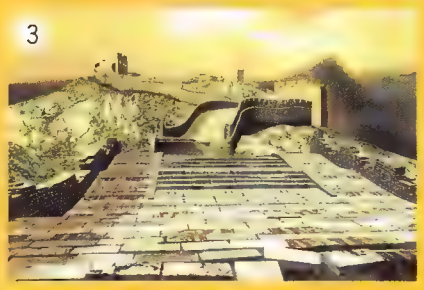
わざとガードさせる

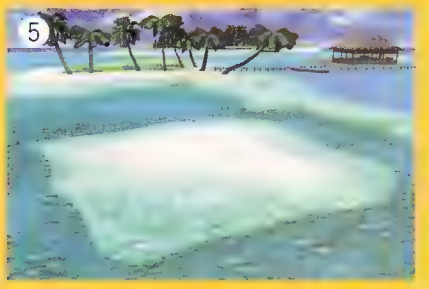
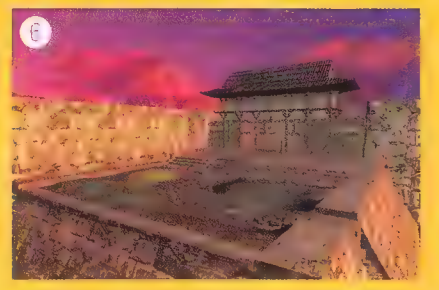
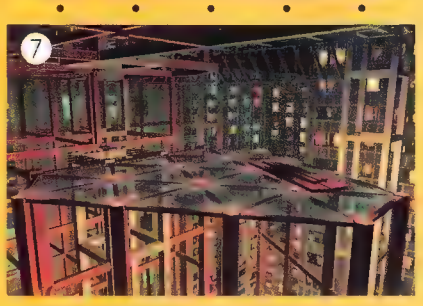
次の攻撃へ

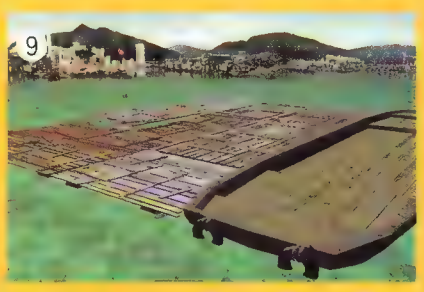
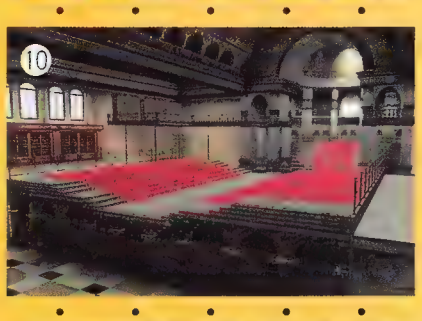
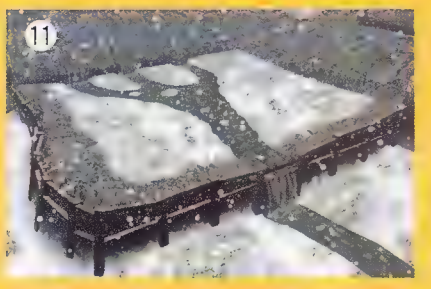
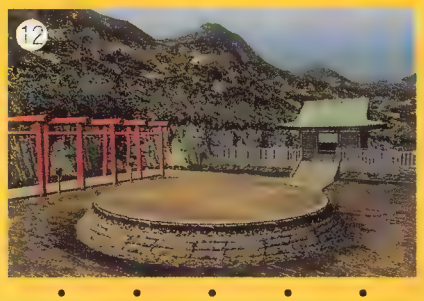
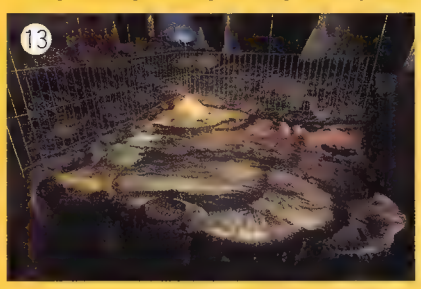
ステージ

ステージ紹介

『VF3』のステージは全13種類。各キャラクターのステージ12種類に加え、特別なステージとして⑬鍾乳洞(Cave)が用意されている。このステージは、基板のディップスイッチで設定できる「VSフィニッシュ」をONにすると毎回選択されるため大会用のステージと予想される。①アキラステージ(Gymnasium)は壁際に若干の傾斜があるものの、ほぼ平地で構成されている。②パイステージ(Roof)は最大の傾斜角度を持ち、その高低差は2m76cmとなっている。③ラウステージ(Great Wall)はいわゆる万里の長城。左右に壁が存在するが、その高さを越える高度の技によってはリングアウトが可能。また、パイステージ、鍾乳洞に次いで、高低差が1m67cmと3番目。④ウルフステージ(Desert)の特性はリングアウトがないという点。また、足場が砂なので、足を取られるという現象が起きる。⑤ジェフリーステージ(Island)は一部水面に接する場所があり、そこでは移動に若干の支障を来たす。⑥カゲステージ(Castle)はなめらかな傾斜、⑪葵ステージ(Snow Field)は水によって足を取られるのが特徴。⑦ジャッキーステージ(Building)、⑫鷹嵐ステージ(Sumo ring)は、全体的にリングが狭く、⑧サラステージ(subway)は横軸は狭いが、奥行きは広い作りになっている。⑨シュンステージ(Raft)、⑩リオンステージ(Library)は微妙な高低差がやっかいで、シュンステージの板と舟との間に生じる段差はかなりのもの。なお、大抵のステージには、お馴染みのお遊び要素が隠されている。自力でそれらを発見することは至難の技だが、捜してみるのも一興だろう。



キャラクター別技表の見方

❶発生：コマンド入力終了後、攻撃力が発生するまでのフレーム数を表わす。
❷持続：攻撃力が発生した後、その攻撃力が持続するフレーム数を表わす。
❸硬化：攻撃力の持続時間が終了してから、次に動けるようになるまでのフレーム数を表わす。
❹合計：技が発動してから終了するまでに必要とするフレーム数。"発生"と"持続"と"硬化"の合計から、1を引いたものが、この数値に当たる。
❺シフト：シフトの数値。詳しくは別項参照。
❻備考：特殊な効果を持つ技にのみ表記。
ガード外し　しゃがみガードしている相手に技がヒットしたとき、相手のガードを外して立ち上がらせることができる。ただしダメージはなし。
ダウン　技ヒット時、相手がダウンするようにCPU内部であらかじめ設定されているもの。
酔い醒まし　ヒット時、シュンの飲酒状態を元に戻すことができる技。数字は醒ますポイント数を示している。
❼返し技(いなし)：
この欄に以下の記号が表記されている技は、それぞれの記号が示す各キャラの返し技やいなしが成立するということを示している。それぞれの記号は、以下のコマンドを表わしている。
アキラ　"上"は⇦Ⓟ+Ⓚ、"中"は⇧Ⓟ+Ⓚ、"下"は⇩Ⓟ+Ⓚ、"サ"は⇨Ⓟ+Ⓚを表わす。
ウルフ　"上"は(⇦Ⓟ+Ⓚ)、"中"は⇧Ⓟ+Ⓚを表わす。
カゲ　"●"は⇦Ⓟ+Ⓚを表わす。
バイ　"上"は⇦Ⓟ+Ⓚ、"中"は⇧Ⓟ+Ⓚ、[●]は⇨Ⓟ+Ⓚを表わす。
葵　"上"は⇦Ⓟ+Ⓚ、"中"は⇧Ⓟ+Ⓚ、"下"は⇩Ⓟ+Ⓚ、もしくは⬇Ⓟ+Ⓚ、"下※"は⇩Ⓟ+Ⓚ、"サ"は⇨Ⓟ+Ⓚ、[上]は⇦Ⓟ、[中]は⇧Ⓟを表わす。

注意：この技表はセガオフィシャルの資料に基づき、編集部が独自に作成したものです。投げ、移動の各数値に関しては、表記に曖昧な点があるため、合計の数値を加えました。発生、持続、硬化に関しては、参考程度に留めてください。また、すべてのコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。

シフト時間とは

技がガードされる、ヒットするなどの状況によって、再生されるモーションが変化する技がある。その分岐タイミングを管理している数値がシフトだ。スピニングキック(表1)の場合、シフトが24。つまり、技が発生してから24フレーム目に"ガードされたかどうか"の監視が始まるということになる。こうしてCPUが"ガードした"と認識したときに、通常とは異なる"ガードされモーション"が再生されるという仕組みになっている。また、持続時間終了までガードされなかったときは、そのまま"硬化"を処理し、全行程を終了する。ちなみに、シフトの監視は、全技共通で"持続"の終了後1フレーム目まで行なっている。スピニングキック(表1)に関しては、24フレーム目から29フレーム目までの間に敵がガードした場合、ガードされモーションにシフトする、ということになる。旋風牙(表2)は、"発生"が25フレームなのに対し、シフトの監視が20フレーム目から始まっている。このように、早いタイミングで監視を始めている技もあるという一例だ。裡門頂肘(表3)は、"硬化"が開始する12フレーム目でのみ監視している。これは、ガードモーションだけでなく、ヒットモーションも別に用意されているためだ。監視する時点でガードされたか否かの判定はすでに終了しているので、この場合は結果を12フレーム目に反映させているということになる。モーションが3つに分岐するための特殊な例と言えるだろう。

技名	コマンド	ダメージ	❶発生	❷持続	❸硬化	❹合計	❺シフト	判定	❻備考	❼返し技(いなし) アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	25-65	11	2	14	28		中	ガード外し	上	●	-	上	上
↳敵ヒット	⬇⇨Ⓟ	25-65	1	1	26					-	-	-	-	-
↳敵近く	⬇⇨Ⓟ	20-65	11	2	28	14			ガード外し	-	-	-	-	-
↳崩し後	⇩⇨Ⓟ	25-65	11	2	28	14			ガード外し	-	-	-	-	-
修羅覇王霹華山										-	-	-	-	-
▼龍槍式	⇧Ⓚ+Ⓚ	19	15	2	32			中		中	-	中	中	中
▼馬歩頂肘	(龍槍式ヒットorガード)⇨Ⓟ	20	20	1	32			中中		中	-	-	中	中
▼鉄山霧	馬歩頂肘ヒットorガード⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	20-80	11	1	45			中中中	ダウン ガード外し	-	-	-	-	-

表1

時間の流れ→

		1	2	3	4	5	略	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	略	51	52	53	54	55	56	57	58	59
スピニングキック(シフト24)																																
発生	24	1	2	3	4	5	略	20	21	22	23	24																				
持続	6												1	2	3	4	5	6														
硬化	25																		1	2	3	4	5	略	22	23	24	25				

24フレーム目でガードした場合　時間の流れ→　↓ガードシフトの監視開始

		1	2	3	4	5	略	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	略	51	52	53	54	55	56	57	58	59
スピニングキック敵ガード																																
発生	24	1	2	3	4	5	略	20	21	22	23	24																				
持続	6												1																			
発生	1													1																		
持続	1													1																		
硬化	34														1	2	3	4	5	6	7	8	9	略	26	27	28	29	30	31	32	33	34

29フレーム目でガードした場合　時間の流れ→　↓ガードシフトの監視開始

		1	2	3	4	5	略	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	略	51	52	53	54	55	56	57	58	59	略	64
スピニングキック敵ガード																																		
発生	24	1	2	3	4	5	略	20	21	22	23	24																						
持続	6												1	2	3	4	5	6																
発生	1																	1																
持続	1																	1																
硬化	34																		1	2	3	4	略	21	22	23	24	25	26	27	28	29	略	34

表2

時間の流れ→

		1	2	3	4	略	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	略	48	49	50	51	略	59	60
旋風牙(シフト20)																															
発生	25	1	2	3	4	略	18	19	20	21	22	23	24	25																	
持続	3														1	2	3														
硬化	23																	1	2	3	4	5	6	7	略	21	22	23			

27フレーム目でガードした場合　時間の流れ→　↓ガードシフトの監視開始

		1	2	3	4	略	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	略	48	49	50	51	略	59	60
旋風牙敵ガード																															
発生	25	1	2	3	4	略	18	19	20	21	22	23	24	25																	
持続	3														1	2	3														
発生	1																	1													
持続	1																	1													
硬化	32																		1	2	3	4	5	6	略	20	21	22	23	略	31	32

表3

時間の流れ→

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	略	30	31	32	33	34	35	36	37	38
裡門頂肘(シフト12)																															
発生	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																				
持続	2										1	2																			
硬化	24												1	2	3	4	5	6	7	8	9	略	19	20	21	22	23	24			

時間の流れ→　↓ガードシフトの監視開始

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	略	30	31	32	33	34	35	36	37	38
裡門頂肘敵ガード																															
発生	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																				
持続	2										1	2																			
発生	0											0																			
持続	1											1																			
硬化	26												1	2	3	4	5	6	7	8	略	18	19	20	21	22	23	24	25	26	

時間の流れ→　↓ガードシフトの監視開始

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	略	30	31	32	33	34	35	36	37	38
裡門頂肘敵ヒット																															
発生	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																				
持続	2										1	2																			
発生	0											0																			
持続	1											1																			
硬化	26												1	2	3	4	5	6	7	8	略	18	19	20	21	22	23	24	25	26	

アキラ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
冲捶 (ちゅうすい)	Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵近く	Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷その場	⬅Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷避け	Ⓟ＋Ⓔ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
八門開打 (はちもんかいだ)	ⓅⓅ	12	10	1	21			上中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
環捶腿 (かんすいたい)	ⓅⓀ	20	12	2	25			上上		上	-	上	上 -	上 [上]
昇腿 (しょうたい)	Ⓚ	25	14	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	25	14	2	25			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	14	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
側腿 (そくたい)	⇦Ⓚ	24	14	2	27			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
側中腿 (そくちゅうたい)	⇦Ⓚ＋Ⓔ	23	14	1	42			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
崩捶 (ほうすい)	⬇Ⓟ	9	10	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
易前腿 (ようぜんたい)	⬇Ⓚ	10	14	1	22			下		下	-	-	- -	下 -
上歩衝掌 (じょうほしょうしょう)	⇦⇨Ⓟ	20-65	12	1	24			上	酔い醒まし2	上	●	-	上 [●]	上 [上]
猛虎硬爬山 (もうこうはざん)	⬇⇨Ⓟ	25-65	11	2	14		28	中	ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵ヒット	⬇⇨Ⓟ	25-65	1	1	26					-	-	-	- -	- -
▷敵近く	⬇⇨Ⓟ	20-65	11	2	28		14		ガード外し	-	-	-	- -	- -
▷崩し後	⇩⇨Ⓟ	25-65	11	2	28		14		ガード外し	-	-	-	- -	- -
白虎双掌打 (びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	30-70	11	5	33			中		-	-	-	- -	- -
▷崩し後	⇩⇦⇨Ⓟ	30-70	11	5	33					-	-	-	- -	- -
上歩頂肘 (じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	19	11	1	28			中	よろけ	中	-	-	中 [●]	中 -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
裡門頂肘 (りもんちょうちゅう)	⇨⇨Ⓟ	20-40	10	2	24		12	中	よろけ	中	-	-	中 [●]	中 -
▷敵ガード			1	1	26					-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	26					-	-	-	- -	- -
躍歩頂肘 (やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨Ⓟ	20-40	10	2	24		12	中	よろけ	中	-	-	中 [●]	中 -
▷敵ガード			1	1	35					-		-	- -	- -
独歩頂膝 (どっぽちょうしつ)	Ⓚ＋Ⓖ後Ⓖ離す	30	15	2	30			中		中		-	中 -	中 [中]
右端脚 (うたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	20	13	3	32			中		上	-	上	- -	上 [上]
▷崩し後	⇨⇨Ⓚ	30	13	3	32					-	-	-	- -	- -
連環腿 (れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	40	11	3	41			中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
揚炮 (ようほう)	⇦⇦Ⓟ	35	17	3	29			中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
馬歩衝靠 (まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ	30	14	1	31			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
跳山崩捶 (ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	55	27	2	31			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
捜下崩捶 (そうかほうすい)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	25	25	2	24			下		下	-	-	- -	下 -
鉄山靠 (てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	20-80	11	1	45			中	ダウン ガード外し	-	-	-	- -	- -
貼山靠 (てんざんこう)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓔ	32	17	2	37			中		-	-	-	- -	- -
開胯 (かいこ)	⇨Ⓟ＋Ⓖ	12	12	1	18			上	上段ガード崩し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
撃歩翻胯 (げきほほんこ)	⇩Ⓟ＋Ⓖ	12	16	2	17			中	上段ガード崩し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
崩撃雲身双虎掌 (ほうげきうんしんそうこしょう)										-	-	-	- -	- -
▼崩拳 (ぽんけん)	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	18	19	2	30			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▼鷂子穿林 (ようしせんりん)	(崩拳ヒット中)⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	26	17	1	49			ヒット投げ		-	-	-	- -	- -
▼双掌 (そうしょう)	(鷂子穿林ヒット中)⇩⇨or⇦Ⓟ	42	19	1	34			投げコンボ		-	-	-	- -	- -
修羅覇王靠華山 (しゅらはおうこうかざん)										-	-	-	- -	- -
▼龍槍式 (りゅうそうしき)	⇦Ⓚ＋Ⓖ	19	15	2	32			中		中	-	中	中 -	中 [中]
▼馬歩頂肘 (まほちょうちゅう)	(龍槍式ヒットorガード)⇨Ⓟ	20	20	1	32			中中		中	–	-	中 [●]	中 -
▼鉄山靠 (てつざんこう)	(馬歩頂肘後)⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	20-80	11	1	45			中中中	ダウン ガード外し	-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

アキラ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
拳背捶 (けんはいすい)	(敵背後)Ⓟ	12	11	1	21			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がる技に繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
背腿 (はいたい)	(敵背後)Ⓚ	25	14	3	26			上(後ろ攻撃)	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
背落劈 (はいらくへき)	(敵背後)⇩Ⓟ	14	15	4	20			中(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
破膝腿 (はしつたい)	(敵背後)⇩Ⓚ	10	17	2	20			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
拳背捶 (けんはいすい)	(敵背後)⬇Ⓟ	12	15	1	21			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
地旋腿 (ちせんたい)	(敵背後)⬇Ⓚ	30	15	3	33			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
登脚 (とうきゃく)	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	6	4	61			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
斧刃腿 (ふじんたい)	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
落歩腿 (らくほたい)	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
落撃双捶 (らくげきそうすい)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛弾腿 (ひだんたい)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	12	4	54			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
風門倒壊 (ふうもんとうかい)	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
落歩斜捶 (らくほしゃすい)	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	35	2	30			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
落歩捶 (らくほすい)	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	26	3	22			中(小ジャンプ攻撃)		-	●	-	- -	- [上]
跳刺腿 (ちょうしたい)	(小ジャンプ上昇中or空中)Ⓚ	30	10	4	23			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	上 [上]
跳刺腿 (ちょうしたい)	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	10	2	25			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
倒身捜腿 (とうしんそうたい)	Ⓟ＋Ⓖ	10+20+10	20	84	1	104		上段投げ		-	-	-	- -	- -
鷂子穿林 (ようしせんりん)	⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ	40	20	7	48	74		上段投げ		-	-	-	- -	- -
心意把 (しんいは)	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	20	89	1	109		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		65	20	89	1	104				-	-	-	- -	- -
大纏崩捶 (だいてんほうすい)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	20+15+25	20	81	1	101		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		20+15+25	20	81	1	101				-	-	-	- -	- -
獅子抱月 (ししほうげつ)	⇧Ⓟ＋Ⓖ	20+30	16	64	1	80		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷壁が背後		80	57	63	1	120		上段投げ(壁技)		-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
進歩里胯 (しんぽりこ)	⇗Ⓟ＋Ⓖ	0	1	43	1	44		上段投げ		-	-	-	-	-
順歩翻胯 (じゅんぽほんこ)	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	10	20	50	1	70		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		10	20	50	1	70				-	-	-	-	-
弓歩頂肘 (きゅうほちょうちゅう)	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	15	51	1	66		上段横投げ		-	-	-	-	-
大浙江 (だいせっこう)	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ		1	1	40	41		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷ヒット		55	20	85	1	105				-	-	-	-	-
外門頂肘 (がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	30	19	15	27			上段P返し(右)		-	-	-	-	-
揚炮 (ようほう)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	30	14	16	47			上段P返し(左)		-	-	-	-	-
単翼頂 (たんよくちょう)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	30	11	20	29			上段K返し		-	-	-	-	-
外門頂肘 (がいもんちょうちゅう)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	16	15	28			中段肘返し		-	-	-	-	-
旋風双撞 (せんぷうそうしょう)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	12	15	35			膝返し		-	-	-	-	-
上歩衝靠 (じょうほしょうこう)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	19	18	26			中段K返し(右)		-	-	-	-	-
背歩裏肘 (はいほりちゅう)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	18	20	58			中段K返し(左)		-	-	-	-	-
衝天靠 (しょうてんこう)	⇘Ⓟ＋Ⓚ	30	8	8	36			サマー返し		-	-	-	-	-
翻身単打 (ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	30	15	17	35			下段P返し		-	-	-	-	-
双拍手 (そうはくしゅ)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	30	16	15	31			下段K返し		-	-	-	-	-
槍下炮 (そうかほう)	(敵ダウン中)⇖Ⓟ	12	17	2	47			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
撃崩捶 (げきほうすい)	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	20	42	3	24		46	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	57					-	-	-	-	-
▷敵背後		20	49	3	24		52			-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	57					-	-	-	-	-

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美 返し技[いなし]

アキラ基本戦術

捜下崩捶からの緻密な攻めと、馬歩衝靠で浮かせてからの1発で、王座を死守するのだ!

a
しゃがみ状態の相手に裡門頂肘をヒットさせ、よろけを誘発する。
b
相手の状態に応じて、崩し技と打撃技の自動2択攻撃となる。
c
崩した後は、右端脚が確実にヒットする。その後は修羅覇王靠華山へ。
d
回復後の投げを読んだ場合は、しゃがみクイックで接近する。
e
投げスカりモーションに馬歩衝靠を叩き込み、修羅覇王靠華山へ。
f
しゃがみがちな相手には再び裡門頂肘でよろけを狙う。

裡門頂肘で相手をよろけさせた場合の選択肢

裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)で相手をよろけさせた場合、再びしゃがみガードをする相手に対しては裡門頂肘を、そのまま立ちガードをする相手には撃歩翻胯(⇩Ⓟ+Ⓖ)を狙っていく。撃歩翻胯は、しゃがみガードに対しては中段攻撃になり、立ちガードに対しては崩し技になるという、いわば自動2択攻撃。相手を崩した後は、ほんの少しだけ移動してからの右端脚(⇨⇨Ⓚ)が確実に決まり、その後は修羅覇王靠華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)での追い打ちまで望める。中段攻撃になった場合は、ヒットさせているにもかかわらずこちら側が不利なので、あまり攻め過ぎないように注意したい。よろけを回復してから投げを狙ってくる相手に対しては、しゃがみクイックで投げをスカして、投げスカりモーションに馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ +Ⓚ)を叩き込もう。投げスカりモーションに馬歩衝靠がヒットした場合は、立ち状態でノーガードの相手にヒットした場合と同様の高さに浮くので、修羅覇王靠華山を決めるべし。

a
裡門頂肘をガードされた場合、フレーム的に不利な状態となる。
b
安定策は立ちガード。ただし、投げ技を盗かれると痛い目を見る。
c
読みがバクチか、外門頂肘。山が当たれば一転して有利な状態に。
d
最速での肘打ちには潰されるが、それなりに有効な選択肢ではある。

裡門頂肘をガードされた場合の選択肢

裡門頂肘をガードされた場合、確実な反撃こそ受けないものの、状況としては不利なので防戦となる。選択肢としては、そのまま立ちガードをする、各種外門頂肘を狙う、エスケープをする、といったものが挙げられる。そのまま立ちガードをするのが一番の安定策なのだが、「ガードさせたらとりあえず投げ技」といったタイプの相手には美味しい思いをされてしまうので注意が必要だ。各種外門頂肘は、相手のクセをある程度見きっていないと怖くて狙えないものの、ときには山を張って狙ってみてもいいだろう。エスケープは、最速で出された肘打ちなどにあっさりと潰されてしまうが、少しでも相手の反応が遅れた場合や、攻撃判定の発生が遅い技を出してきた場合は避けることができるので狙ってみる価値はある。最速のタイミングで反撃をしてくる相手はさすがに少ないと思うので、あまり意味のない状況でのエスケープだが、効果を及ぼす場合もあるということだ。

▲よろけを回復した後に打撃技で反撃をしてくる相手に対しては、易前腿(⬇Ⓚ)が効果的。易前腿がカウンターヒットした場合は投げ技が確実に決まるので、選択肢のひとつに加える価値はあるだろう。

アキラ基本戦術

a

b

c

d

e

a
捜下崩捶がヒットすれば、フレーム的に有利な状態となる。
b
エスケープであっさり回避されるが、上段パンチを潰す裡門頂肘。
c
カウンター狙いの馬歩衝靠。こちらもエスケープが天敵。
d
肘打ち系の技を回避しつつヒットさせることができる。重要。
e
立ちガード&エスケープ対策として、かなり重要な選択肢。

捜下崩捶ヒット後の選択肢

捜下崩捶(⇦Ⓟ+Ⓚ)が相手にヒットした場合、こちら側が有利な状態になるので2択を迫っていける。裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)と投げ技による2択攻撃に、カウンター狙いの馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)と、肘打ちなどを避けつつ攻撃できる貼山靠(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓔ)を加えて攻めていく。撃歩翻胯(⇩Ⓟ+Ⓖ)も狙っていきたい選択肢ではあるが、攻撃判定の発生が遅いのであまり効果的ではない。せっかく有利な状況なのだから、発生の早い技を叩き込みたいところだ。なお、捜下崩捶の後はしゃがみ状態になるため、撃歩翻胯を狙う場合は硬化時間中にクイックフォワードを入力して、強制立ち状態にする必要がある。覚えておこう。

▲捜下崩捶をヒットさせておいて、クイックバックやエスケープから再び捜下崩捶、というのが意外に効果的。攪乱効果は十分に望める。たまに行なう程度で、選択肢に加えてみてはいかがだろうか。

a

b

c

d

e

f

a
確定技がなくなってしまった鷂子穿林。使用頻度激減って感じ。
b
棒立ちの相手には躍歩頂肘。いまどきそんな奴いねーよって感じ。
c
美味しい方向にエスケープをする相手には崩撃雲身双虎掌。
d
ハッフッと2段で止める。3段まで出した方がいいんだけど……。
e
ハッフッからハッフッホッ。決まれば美味しいんだけどねぇ。
f
反対にエスケープをする相手はクイックフォワードしてから投げろ。

鷂子穿林、崩撃雲身双虎掌2発止めからの選択肢

鷂子穿林(⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)の喰らいポーズが回復可能になったため、確定技が存在しなくなった。崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧Ⓟ+Ⓚ⇩⇨Ⓟ or⇦Ⓟ)を2発で止めた場合も同様。回復をしない相手に対しては、躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)からの修羅覇王靠華山(⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)を狙っていく。エスケープをする相手に対しては、崩撃雲身双虎掌と投げ技が狙え、具体的にはこちらの軸足側にエスケープする場合は崩撃雲身双虎掌を、軸足とは逆側にエスケープする場合はクイックフォワードからの投げ技を狙っていく。

▲さまざまな選択肢があるものの、エスケープではなくクイックフォワードで逃げられたらそれまで。あくまで連繋であり、確定技ではないのをお忘れなく。

アキラ応用戦術

a
硬化時間の最も短い獅子抱月。しかし、確実に投げ負ける。無念。

b
こちらは心意把。これまた打撃技は五分だが投げ技は確実に負ける。

c
鷂子穿林は角度と距離のおかけで完全な五分。逃げるのが安定。

投げ抜けについて

アキラの持つ投げ技の中で獅子抱月(⇧Ⓟ+Ⓖ)、心意把(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)、鷂子穿林(⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)の3つは投げ抜け後に五分の状態になる。しかし、五分と言ってもそれは打撃技を打ち合った場合のお話。獅子抱月と心意把は投げ抜けをされた後も、お互い投げ間合いにいるのだが、実は投げ抜けをした側が完璧なタイミングで投げ技を入力すると、こちら側は一方的に投げ負けてしまうのだ。ゆえに、大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)が一番使える、ということになる。

a
開胯は擊歩翻胯よりも発生が早いのが利点。
b
しかし、しゃがまれるとこうなる。よほどの自信がないと使えません。
c
発生が遅いため、適当に暴れる相手には潰されまくるので注意。
d
しゃがまれてもヒットする、事実上のガード不能技。どうするオイ。

開胯、擊歩翻胯について

開胯(⇨Ⓟ+Ⓖ)、擊歩翻胯(⇩Ⓟ+Ⓖ)はともに自動2択となる技で、相手が立ちガードをしている場合は崩し技となり、それ以外の状態では開胯は上段の打擊技、擊歩翻胯は中段の打擊技となる。どちらも、相手を崩した後は右端脚(⇨⇨Ⓚ)が確実に決まり、その後は修羅覇王靠華山(⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)まで決めることができる。

a
ダメージこそ少ないが、投げ抜け対策として混ぜていく必要はある。

b
確実にヒットする躍歩頂肘。アンジュレーションを利用し、修羅覇王靠華山へ。

c
いいかげん、みんな回復すると思うが、右端脚も有効な選択肢。

d
投げ技や、しゃがみクイックからの馬歩衝靠も有効。

順歩翻胯からの選択肢

順歩翻胯(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)で相手を崩した場合、躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)が確実に決まり、さらに右端脚での追い打ちが可能。アンジュレーションが絡めば、躍歩頂肘の後に修羅覇王靠華山を決めることもできる。確定技ではないが、『VF2』のように右端脚を狙ってもいいだろう。右端脚が決まれば、その後に修羅覇王靠華山や冲捶(Ⓟ)×2→揚炮(⇧⇧Ⓟ)など、さまざまなコンボが決まるので狙う価値はある。また、回復してから反撃を試みる相手に対しては、崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧Ⓟ+Ⓚ⇩⇨Ⓟor⇦Ⓟ)やしゃがみクイックで接近してからの馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)が効果的だ。投げ技を狙ってみるのもいいだろう。

アキラ応用戦術

a
直線的な軌道のため、エスケープであっさり回避されてしまう。
d
ダウン中の相手にかなり密着した状態からエスケープ。

b
投げ技も打撃技も何でもやられ放題。乱用厳禁なり。
e
非常に微妙な角度だが、間髪入れずに躍歩頂肘を出すべし。

c
下段蹴り起きも同様。側面下段投げとか喰らっちゃいますよ。
f
すると背後にヒットする。もちろん修羅覇王霹華山へつなぐべし。

起き上がりの攻防

まず、こちらがダウンして起き上がりを攻められる場合。アキラの蹴り起きは他のキャラクターのものと比べて、非常に直線的な軌道で繰り出されるため、簡単にエスケープで避けられてしまう。はっきり言って、アキラは蹴り起きをしてはいけない。本当にどうしようもない状態以外での蹴り起きは厳禁なのである。次に、こちらが相手の起き上がりを攻める場合。パイ、サラ、葵の3キャラクターに対しては、密着状態からのエスケープで蹴り起きを回避しつつ背後を取ることができる。その後は躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)→修羅覇王霹華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)を決めよう。それ以外のキャラクターに対しては、これといって有効な手段はない。反応速度次第だろうか。

a
投げスカりモーションほどではないが、それなりに硬化は長い。
b
中段外門のコマンドで膝蹴りが返せるのはかなり助かります。

外門頂肘について

『VF2』との違いと言えば、失敗モーションがついた点と、膝蹴り系やサマーソルトキック系の攻撃を返すことができるようになった点くらいだろう。また、ダメージが一律ではなく、返した技のダメージによって変化するようになった。単純に、ダメージの高い技を返すと、相手に高いダメージを与えることができる。

a
易前腿がカウンターでヒットした場合、投げ技が確実につながる。
b
しかし、投げ抜けをされる可能性は当然ある。投げ技を使い分けろ。

c
打撃技を合わせる場合は崩撃雲身双虎掌が最も効果的だ。
d
昇腿をキャンセルして、相手の投げ抜けをスカすというのも有効。

カウンターヒットの易前腿について

易前腿(⇘Ⓚ)がカウンターでヒットした場合、投げ技が確実に決まる。易前腿はガードされた場合に反撃を受けてしまうというリスクの高い技だが、カウンターでヒットすれば投げ技というリターンがあるわけだ。これなら狙う価値があるだろう。ダイレクトに投げ技にいくだけではなく、昇腿(Ⓚ)キャンセルで相手の投げ抜けをスカしてから投げたり、投げ抜けに打撃技を合わせたりしていこう。

アキラ空中コンボ

a
主力である中段攻撃、裡門頂肘が カウンターでヒットした場合は……。

b
躍歩頂肘か裡門頂肘で追い打ちを する。基本的かつ、重要なコンボだ。

裡門頂肘→躍歩頂肘

アキラの最も基本的な空中コンボ。全体力の3割程度を奪うことができる。アンジュレーションが絡めば、躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)ではなく修羅覇王靠華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)を決めることが可能だ。アキラの主力である裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)からのコンボなので絶対にマスターするように。

a
躍歩頂肘がカウンターヒットした 場合、ほぼ確実に……。

b
修羅覇王靠華山での追い打ちが可 能。平地でもなんなく決まる。

c
アンジュレーションによっては、 ここがスカる場合がある。軸足も 関係あり。

d
大抵の場合は全段ヒットし、全体 力の約半分を奪うことができる。

カウンターヒットの躍歩頂肘→修羅覇王靠華山

躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)がカウンターでヒットした場合、修羅覇王靠華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)が容易に狙っていける。アンジュレーションがなくても問題なく決まるので、躍歩頂肘を繰り出す際は、修羅覇王靠華山を念頭に置くように。全体力の約5割を奪い、全キャラクターに対して決めることができるので、リスクの高い躍歩頂肘からのコンボではあるが、狙う価値はあるだろう。また、対軽量級かつ、アンジュレーションが絡めば、躍歩頂肘の後に右端脚(⇨⇨Ⓚ)を挟み、さらに修羅覇王靠華山を決めるというコンボが成立する。

アキラ空中コンボ

a
馬歩衝靠はノーマルヒットでも問題なく修羅覇王靠華山が決まる。
b
しゃがみ状態の相手に馬歩衝靠がヒットした場合はここまで。

c
馬歩頂肘で止まると『蟹コンボ』と呼ばれてしまうので注意せよ。
d
ここまで決まれば、もう大人。後は成功率を高めるべし。

馬歩衝靠→修羅覇王靠華山

馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)から修羅覇王靠華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)を叩き込むコンボ。馬歩衝靠は通常ヒットでもOKなので、相手の投げ失敗モーションに馬歩衝靠がヒットした場合でも狙っていける。また、馬歩衝靠の後に冲捶(Ⓟ)を1発挟むことができ、馬歩衝靠がカウンターでヒットした場合や、アンジュレーションが絡めば通常ヒットからでも冲捶を2発挟むことが可能。全キャラクターに対して決まり、全体力の5〜6割を奪うことができる。

a
捜下崩捶をカウンターでヒットさせれば相手は浮く。

b
そこに馬歩衝靠を決め、浮き直したところに躍歩頂肘を決める。

c
相手の浮き具合によっては修羅覇王靠華山を決めることもできる。

カウンターヒットの捜下崩捶→馬歩衝靠→躍歩頂肘

全体力の3割程度を奪うコンボ。全キャラクターに対して決まるので、非常に安定している。相手の浮き具合が高ければ、修羅覇王靠華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)を決めることも可能だ。アンジュレーションが絡まない場合では、ウルフ、ジェフリーに対しては決まりにくいが、アンジュレーションが絡めば全キャラクターに対して容易に決めることができる。また、逆足状態の捜下崩捶(⇦Ⓟ+Ⓚ)から、右端脚(⇨⇨Ⓚ)→修羅覇王靠華山というコンボが、対軽量級かつ、アンジュレーションが絡んだ場合に決まる。そうそう決めるチャンスはないと思うが、チャンスが訪れた場合はキッチリと決めて欲しいものである。

パイ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	英
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	10	8	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く	Ⓟ	10	8	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	10	8	2	13			上		上		-	上[●]	上[上]
▷その場	⬅Ⓟ	10	8	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷避け	Ⓟ＋Ⓔ	10	8	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
連掌（れんしょう）	ⓅⓅ	10	7	2	14			上上		上	●	-	上[●]	上[上]
雷撃掌（らいげきしょう）	ⓅⓅⓅ	12	10	2	19			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
連拳腿（れんけんたい）	ⓅⓀ	29	14	2	31			上上		上	-	上	上 -	上[上]
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	ⓅⓅⓀ	30	14	2	27			上上上		上	-	上	上 -	上[上]
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ	45	17	5	35		17	上上上上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	44					-	-	-	- -	- -
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	35	17	4	38		17	上上上下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	46					-	-	-	- -	- -
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ↖Ⓚ	20	10	3	38			上上上中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
連環高端脚（れんかんこうたんきゃく）	ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	30	16	2	34			上上上上		上	-	上	上 -	上[上]
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	ⓅⓅ(ヒット中)Ⓚ＋Ⓖ	20-40	17	5	25		18	上上上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	33					-	-	-	- -	- -
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	ⓅⓅ(ヒット中)⬇Ⓚ＋Ⓖ	20-35	19	4	24		18	上上下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	34					-	-	-	- -	- -
蒼下捶（そうかすい）	⬁Ⓟ	12	19	2	26			下		下	-	-	- -	下 -
蒼下連捶（そうかれんすい）	⬁ⓅⓅ	8	11	2	18			下上	ⓅⓅから繋がるものに繋がる	上	●	-	上[●]	上[上]
蒼下連捶脚（そうかれんすいきゃく）	⬁ⓅⓅⓀ	30	14	2	27			下上上		上	-	上	上 -	上[上]
蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）	⬁ⓅⓅ⇨Ⓟ	25	16	5	24			下上中	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
上歩冲掌（じょうほちゅうしょう）	⇦Ⓟ	20	18	1	26			中		上	●	-	上[●]	上[上]
裏圏捶（りけんすい）	⬀Ⓟ	12	22	1	26			上	酔い醒まし2ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
穿冲拳（せんちゅうけん）	⇨Ⓟ	14	12	1	21			中		上	●	-	上[●]	上[上]
燕子双掌（えんしそうしょう）	⇨⇨Ⓟ	20	14	3	30			中	ガード外し	-	-	-	- -	- -
飛燕弾腿（ひえんだんたい）	⇨⇨ⓅⓀ	20	12	2	45			中上	ダウン	上	-	上	上 -	上[上]
燕青虎双破（えんせいこそうは）	⬇⇨Ⓟ	20	12	2	27			中	ガード外し	-	-	-	- -	- -
掃冲拳（そうちゅうけん）	⬇Ⓟ	9	10	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ パイ 英 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英
高蹴腿 (こうしゅうたい)	Ⓚ	20	12	3	28			上		上		上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	14	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
虎燕煽脚 (こえんはいきゃく)	ⓀⓀ	20	15	3	28	18		上中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
高端脚 (こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	30	16	2	34			上		上	-	上	上 -	上 [上]
旋中腿 (せんちゅうたい)	⇦Ⓚ	21	14	2	24			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
旋中穿腿 (せんちゅうせんたい)	⇦Ⓚ＋Ⓔ	21	14	2	25			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
飛燕単脚 (ひえんたんきゃく)	⇗Ⓚ	19	12	3	22	15		中		-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	2	34					-	-	-	- -	- -
飛燕烈脚▷1発目 (ひえんれっきゃく)	⇗ⓀⓀ	16	4	3	1			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷2発目		10	2	2	41			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
腿登裏旋脚 (たいとうりせんきゃく)	(しゃがみから立ちの間に)Ⓚ	35	14	2	33			中		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵近く		40	14	2	31					-	-	-	- -	- -
旋風牙 (せんぷうが)	Ⓚ＋Ⓖ	25-45	22	6	25	22		上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	37					-	-	-	- -	- -
燕旋蹴 (えんせんしゅう)	⬇Ⓚ＋Ⓖ	20-35	24	5	32	20		下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	45					-	-	-	- -	- -
燕陣旋風脚 (えんじんせんぷうきゃく)	⇦Ⓚ＋Ⓖ	45	16	4	31	18		上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	40					-	-	-	- -	- -
背転脚 (はいてんきゃく)	⇖Ⓚ	40	20	2	35			中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
連旋背転脚 (れんせんはいてんきゃく)	⇖Ⓚ⇨Ⓚ	30	32	4	37	34		中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	54					-	-	-	- -	- -
燕蹴背転脚 (えんしゅうはいてんきゃく)	⇗Ⓚ＋Ⓖ	30	32	4	37	34		中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	54					-	-	-	- -	- -
燕蹴背転連脚 (えんしゅうはいてんれんきゃく)	⇗Ⓚ＋Ⓖ⇦Ⓚ	40	20	2	35			中中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
燕舞連脚▷1発目 (えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ＋Ⓖ	15	20	3	1	21		中		-	-	-	- -	- -
▷2発目		18	5	4	19			中		-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	37					-	-	-	- -	- -
翻身掃脚 (ほんしんそうきゃく)	⇘Ⓚ＋Ⓖ	25	19	5	37	19		下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	46					-	-	-	- -	- -

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英 返し技[いなし]

パイ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	葵
旋栽腿 (せんさいたい)	⇩Ⓚ	10	12	1	24			下		下	-	-	- -	下 -
連下旋腿 (れんかせんたい)	⇩ⓀⓀ	19	16	2	30			下上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
連旋掃脚 (れんせんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	12	25	4	32		25	下下	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	47					-	-	-	- -	- -
前蹴後転脚 (ぜんしゅうこうてんきゃく)	(春燕掛塔後)Ⓚ＋Ⓖ	30	32	4	25		34	中(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	54					-	-	-	- -	- -
落撃双拳 (らくげきそうけん)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛燕登脚 (ひえんとうきゃく)	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	5	4	56			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
飛燕廻脚 (ひえんかいきゃく)	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	11	2	25			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
燕翔斧刃脚 (えんしょうふじんきゃく)	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	10	6	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛燕鷹蹴 (ひえんようしゅう)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	22	12	40			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
燕背翔 (えんはいしょう)	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰空双掌 (とうくうそうしょう)	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	34	4	19			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰弾圏捶 (とうだんけんすい)	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	26	2	23			中(小ジャンプ攻撃)		-	●	-	上 [●]	上 [上]
飛刺腿 (ひしたい)	(小ジャンプ上昇中)Ⓚ	18	20	1	17			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛刺腿 (ひしたい)	(小ジャンプ空中)Ⓚ	20	10	2	13			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	上	上 -	- -
側蹴腿 (そくしゅうたい)	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	10	2	19			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	中 -	- -
転身捜倒 (てんしんそうとう)	Ⓟ＋Ⓖ	50	20	99	1	119		上段投げ		-	-	-	- -	- -
雷震入林 (らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ＋Ⓖ	50	14	140	1	154		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		50	14	147	1	161				-	-	-	- -	- -
倒身陰掌 (とうしんいんしょう)	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	10+40	20	97	1	117		上段投げ		-	-	-	- -	- -
天地頭落 (てんちとうらく)	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	55	20	73	1	93		上段投げ		-	-	-	- -	- -
旋風燕陣 (せんぷうえんじん)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	20	99	1	119		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		60	20	99	1	119				-	-	-	- -	- -
掣燕掛塔 (せいえんかとう)	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	30	20	49	1	69		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		30	20	49	1	69				-	-	-	- -	- -
空烈天鳳 (くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	10	64	1	74		上段投げ		-	-	-	- -	- -
飛燕翻跨 (ひえんほんこ)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	0	10	50	1	60		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		0	1	59		60				-	-	-	- -	- -

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	葵 返し技[いなし]

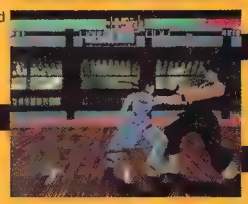
技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	葵
燕風輪翔 (えんぷうりんしょう)	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	0	20	22	1	42		下段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	0	20	22	1	42				-	-	-	- -	- -
背身挑掌 (はいしんちょうしょう)	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	19	39	1	58		上段横投げ		-	-	-	- -	- -
春燕掛塔 (しゅんえんかとう)	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	10	10	93	13	115		上段背後投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		10	10	93	13	115				-	-	-	- -	- -
雷震入林 (らいしんにゅうりん)	(壁が背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	14	136	1	150		上段投げ(壁技)		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		60	14	143	1	157				-	-	-	- -	- -
天地頭落 (てんちとうらく)	(壁が前)⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	70	38	87	1	125		上段投げ(壁技)		-	-	-	- -	- -
燕旋擺柳 (えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	25	1	67	4			上段P返し		-	-	-	- -	- -
螺旋按掌 (らせんあんしょう)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	25	20	45	1			上段K返し		-	-	-	- -	- -
飛燕擺柳 (ひえんはいりゅう)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	7	65	1			肘返し		-	-	-	- -	- -
架脚旋転 (かきゃくせんてん)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	25	1	54	1			中段K返し		-	-	-	- -	- -
膝転倒海 (しつてんとうかい)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	25	12	44	1			膝返し		-	-	-	- -	- -
翻身螺旋蹴 (ほんしんらせんしゅう)	Ⓟ＋Ⓖ(敵⇦Ⓟ＋Ⓚ)	20	1	123	1			上段返し	パイVSパイ限定	-	-	-	- -	- -
雲手 (うんしゅ)	⇨Ⓟ＋Ⓚ	0	1	9	3			上段いなし		-	-	-	- -	- -
雷陰掌打 (らいいんしょうだ)	(敵ダウン)⇦Ⓟ	10	18	2	41			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
燕蹴雷撃 (えんしゅうらいげき)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	30	30	9	40		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	70					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		30	37	10	32		47			-	-	-	- -	- -
燕蹴高雷撃 (えんしゅうこうらいげき)	(敵ダウン)⇩⬆Ⓟ	40	33	6	47		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	70					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		40	37	10	32		47			-	-	-	- -	- -
背崩捶 (はいほうすい)	(敵背後)Ⓟ	12	11	1	21			上(後ろ攻撃)	⇦Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
背冲腿 (はいちゅうたい)	(敵背後)Ⓚ	25	14	3	26			上(後ろ攻撃)	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
背下崩捶 (はいかほうすい)	(敵背後)⇩Ⓟ	12	20	2	19			下(後ろ攻撃)	⇦Ⓟから繋がるものに繋がる	下	-	-	- -	下 -
座架旋腿 (ざかせんたい)	(敵背後)⇩Ⓚ	22	16	4	24		19	下(後ろ攻撃)	ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
前蹴後転脚 (ぜんしゅうこうてんきゃく)	(敵背後)⇨Ⓚ	40	26	5	26			中(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
翻身跳端脚 (ほんしんちょうたんきゃく)	(走り中)Ⓚ	20-70	33	7	24			上(走り攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
背転 (はいてん)	⇩⇨		1	49	1			移動		-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ パイ 葵 返し技[いなし]

キャラクター別攻略

パイ基本戦術

**体重以外に欠点はない！
巷で“最強キャラ”と呼ばれている
パイで頂点を目指せ！**



a b
下段始動で3発まで連続ヒットするという高い性能を持つ。
c
蒼下連捶掌はディレイが効かないので出しきるしか方法はない。
d
蒼下連環捶はヒットさせても不利な状態のままだが、まだまだ攻めていける。
e f
連環転身掃脚と連環背転脚の2択はハイリスクだが見きられにくい。
g
旋中腿でよろけを狙う。カウンターでヒットすれば儲けものだ。
h
立ちガードを読んだら思いきって投げにいこう。

蒼下連捶ヒット後の選択肢

蒼下捶(⇘Ⓟ)がヒットした場合、その後のⓅⓅまで連続ヒットとなる。ここから素直に、連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)と連環背転脚(ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ)とで2択をかけても効果的だが、ガードされた場合のリスクはかなりのものなので多用は禁物。蒼下連捶(⇘ⓅⓅ)で止めてからの選択肢としては、蒼下連捶掌(⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ)まで出す、旋冲腿(⇘Ⓚ)を出す、投げ技を狙う、といったものが挙げられる。蒼下連捶掌はディレイがかからないものの、カウンター狙いの技としては一級品。ヒット後は連環転身掃脚が高確率で決まる。ただし、ガードされた場合に反撃を受けてしまうので気をつけよう。他に、蒼下連捶で止めて再び蒼下連捶、というのも有効だ。相手のクセをある程度見きってから選択肢に加えていこう。

a
穿冲拳からの読み合いは意外に熱い。雲手の割合を多めにしよう。
b
返し技を狙うのは、キック系の攻撃を読んだ場合だけ。主に雲手を。
c
パンチ系の反撃には迷わず雲手。いなした後は投げへつなぐべし。
d
エスケープもそれなりに有効だが万能ではないので注意するように。

穿冲拳をガードされた場合の選択肢

穿冲拳(⇨Ⓟ)をガードされると、若干だが不利な状態となる。この場合、ここから攻めることは非常に困難なので、選択肢は返し技やいなし、エスケープといった防御主体のものになる。上・中段のパンチ系の攻撃に対しては雲手(⇨Ⓟ+Ⓚ)を、キック系の攻撃に対しては上・中段の返し技を狙っていこう。エスケープは発生の遅い攻撃しか回避できないが、反応速度の遅い相手には狙っていける選択肢だ。とにかく、読みが重要な要素であることに変わりはないので、早めのラウンドで相手のパターンを見きっていきたい。

パイ基本戦術

a
旋中腿でよろけさせてからの攻めは、かなり重要なポイント。
b
しゃがみクイックで相手の投げをスカすべし。そして投げる。
c
再び旋中腿でよろけを狙う。しゃがみガードを読んだらコレだ。
d
回復をしない相手にはヒットする。ガードされてもフェイントが効く。
g
蒼下捶からのコンビネーションは、まずガードされない選択肢だ。
h
ダイレクトに投げにいかず、しゃがみクイックからいくのも良い。

旋中腿で相手をよろけさせた場合の選択肢

旋中腿(⇧Ⓚ)で相手をよろけさせた場合は、再び旋中腿or投げ技による2択をかける。たまに雷撃掌(ⓅⓅⓅ)で突っ込んだり、蒼下連捶(⇧ⓅⓅ)からの2択を狙ったりしていこう。よろけを回復してから、投げ技による反撃を試みる相手に対しては、しゃがみクイックで投げ技をスカして、投げスカりモーションで投げてしまおう。その際に決める投げ技は、しゃがみ状態から瞬時に出すことのできる空烈天鳳(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)が使いやすい。余裕があるのならば掣燕掛塔(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)にし、そこから2択をかけていった方が大ダメージを望める。どちらを狙うかは、状況とプレーヤーの実力次第といったところだろうか。

a
相手がダウンした後、なるべく密着してから出すと入りやすい。
b
相手が蹴り起きをすれば、完全に背後に回る形になる。
c
座架旋腿が安定した選択肢だが、硬化時間中に決めるのは難しい。

飛燕単脚での裏回り法

相手をダウンさせた後、密着状態から飛燕単脚(⇗Ⓚ)を出すと背後に回ることができる。ここで相手が起き上がり蹴りを出せば、完全に背後が取れるので、近い間合いであれば後ろ攻撃の座架旋腿(⇩Ⓚ) を相手の硬化時間中にヒットさせることが可能だ。他には、エスケープで振り向いてから中段攻撃と投げ技による2択をかけるのも有効。相手が起き上がり蹴りを出さなかった場合に狙っていきたい選択肢だ。しかし、振り返る時間を考えると完全なタイミングで起き上がりを攻めてはいないことになるので、ときには純粋に起き上がりを攻めることも必要だ。とは言っても、見きりにくい起き上がり蹴りに悩まされる必要がないとなれば、反応速度に自信のない人は常に飛燕単脚で裏に回った方がいいだろう。

パイ応用戦術

a b c d e f
雲手で相手をいなしてから大ダメージへつなげ。

雲手について

雲手(⇨Ⓟ+Ⓚ)は、上・中段のパンチ系の技を返すことのできる、ダメージのない返し技だ。しかし、ダメージこそないものの、いなした後は高蹴腿(Ⓚ)や投げ技が確実に決まるので、螺旋按掌(⇦Ⓟ+Ⓚ)などの返し技に比べて格段に高いダメージが望めるのだ。さらに、返し技の失敗モーションよりも、いなしの失敗モーションは極端に硬化時間が短くなっている。アキラの猛虎硬爬山(⬇⇨Ⓟ)と裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)の両方を同じコマンドで返すことができ、返した後は投げ技が確実に決まり、返し技よりも失敗モーションが短い。これだけの利点を挙げれば、いなしの効果がどれほどのものかわかるだろう。

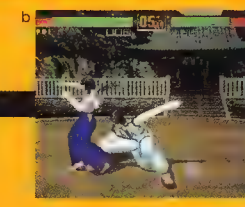
a
失敗モーションの硬化中に反撃を受けることはそれほどないはず。

b
中段キックを返すコマンドで、同時に膝蹴り系の技を返せる。

c
偶然返す場合が多いが、狙って返した場合の快感はひとしお。

返し技について

『VF3』になり、新たに膝蹴り系の攻撃を返すことができるようになった。コマンドが⇦Ⓟ+Ⓚと、中段の返し技と同じなので非常に使い勝手がいい。『VF2』では、中段キックを返そうとしたら膝蹴りがきてヒット、なんていうことが多々あったので、そういった危険がなくなったのは心強いことだろう。しかし、当然ながら他キャラクターの返し技同様、失敗モーションがついているので乱用は厳禁だ。

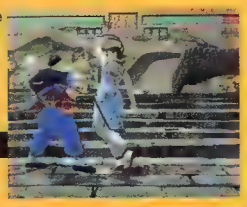


a
投げ抜けされる機会の多い燕風輪翔。せめてもう1種類あればねぇ。
b
蒼下捶までは確実に決まる。この後の連繋は確定技ではありません。
c
旋裁腿の後は、相手の対処次第ではあるが2択をかけられる。
d
翻身掃脚はダメージこそ少ないがダウンを奪える。裏回りへつなげ。
e
走って逃げる相手には連下旋腿がヒットする。
f
エスケープで回避する相手には連旋掃脚がヒットする。使い分けろ。

燕風輪翔からの選択肢

燕風輪翔(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)の後は、蒼下捶(⇧Ⓟ)と旋裁腿(⇩Ⓚ)が確実にヒットする。蒼下捶からのコンビネーションは相手の対処によって完全に回避されてしまう。旋裁腿の後は、走って逃げる相手に対して連下旋腿(⇩ⓀⓀ)が、しゃがんだりエスケープをする相手に対しては連旋掃脚(⬇ⓀⓀ)が確実にヒットするので使い分けよう。単発の打撃技で、最も安定するのは翻身掃脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)。ダメージこそ少ないが、確実性に関しては文句なし。なお、飛燕単脚(⇗Ⓚ)はヒットするが飛燕烈脚(⇗ⓀⓀ)はヒットしにくいので注意するように。

パイ応用戦術



a
飛燕翻胯は投げ抜けをされると側面投げを確実に喰らう。乱用禁物。
b c d e f
大ダメージへつながる選択肢はないので、それほどの効果は望めない。

飛燕翻胯からの選択肢

飛燕翻胯(⇘Ⓟ+Ⓖ)からは、蒼下捶(⇘Ⓟ)、飛燕単脚(↗Ⓚ)、虎燕煽脚(ⓀⓀ)などが狙っていける。蒼下捶からのコンビネーションは連続ヒットにならないので注意。飛燕単脚の後は、エスケープで振り向く相手には投げ技を、後ろ攻撃を出す相手には返し技やいなしを、といったように相手のパターンを見きった上で攻めていきたい。虎燕煽脚は、1発目をしゃがんで2発目をエスケープ、とやられると回避されてしまうので、熟知している相手には狙わないように。なお、虎燕煽脚が2発ともヒットした場合は、翻身掃脚(⇗Ⓚ+Ⓖ)での追い打ちが決まる。

a
掣燕掛塔の後は、相手の回復のタイミングがかなり重要。
b
接近しながら回復具合をみる。最速であれば投げ技を狙う。
c
高蹴腿は比較的安定しているが、回復マニアには回避されてしまう。
d
高蹴腿ではなく虎燕煽脚まで出してもいいだろう。

掣燕掛塔からの選択肢

掣燕掛塔(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)でのよろけは回復可能なので、『VF2』で決まった連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)の3発目と4発目を当てるコンボは決まらなくなってしまった。しかし、回復をする相手に対してはベストのタイミングで投げ技を狙えば、なんと確実に投げ技が決まるのだ。また、高蹴腿(Ⓚ)は高確率でヒットするので、回復をする相手には投げ技を、回復をしない相手には高蹴腿を、と使い分ければ問題ないだろう。

パイ空中コンボ

a b c d e
全キャラクターに対して決まる安定したコンボ。使用頻度高し。

カウンターヒットの旋中腿→連環転身掃脚

使用頻度の高い旋中腿(⇘Ⓚ)がカウンターでヒットしたときに狙えるパイの最も基本的なコンボ。全キャラクターに対して決めることができ、全体力の3割程度を減らすことができる。特に難しい技ではないので、カウンターヒットにしっかり反応して決めていくべし。

a b c d e f g
こちらも全キャラに対して決まるが、あまり決める機会はないかな。

カウンターヒットの蒼下連捶掌→連環転身掃脚

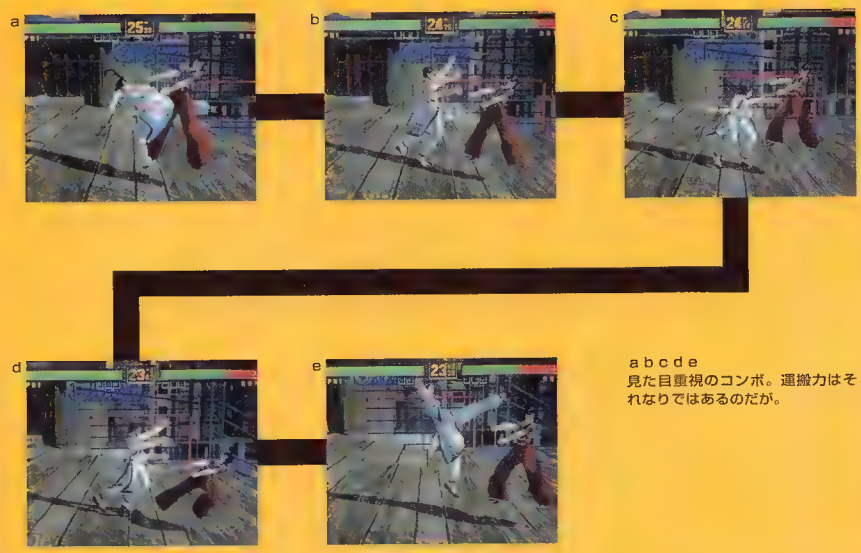
蒼下連捶掌(⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ)の3発目がヒットした場合、通常ヒットでも相手は高く浮くので、連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)で追撃することができる。このコンボも全キャラクターに対して決めることができ、ダメージ量は全体力の3〜4割程度を奪うことができる。ガードされると反撃確定な蒼下連捶掌ではあるが、お手軽に空中コンボが入ることを考えれば、狙う価値は十分にあるだろう。

パイ空中コンボ

a b c d e f
高蹴腿を挟んでから連環転身掃脚を決める。アンジュレーションを利用せよ。

カウンターヒットの旋中腿→高蹴腿→連環転身掃脚

前述した空中コンボを発展させたもので、旋中腿(⇦Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、相手が浮いたところに高蹴腿(Ⓚ)を挟んでから連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)を決める。高蹴腿を決めると相手が若干浮くので、連環転身掃脚で拾えるのだ。アンジュレーションが絡めば連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)を決めることも可能。中量級までにしか入らないが、安定して体力を約4割奪える。体重が軽めなキャラクターと闘うときは、忘れずに高蹴腿を挟んでから連環転身掃脚を決めていこう。



a b c d e
見た目重視のコンボ。運搬力はそれなりではあるのだが。

カウンターヒットの旋中腿→燕子双掌→冲拳→飛燕弾腿

これまた旋中腿をカウンターヒットさせてからのコンボ。浮いたところを燕子双掌(⇨⇨Ⓟ)で拾い、冲拳(Ⓟ)を挟んでから飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)を決める。燕子双掌を決めると、高蹴腿(Ⓚ)を決めたときと同じように相手が浮き直すので、さらに追撃をすることができるのだ。ただし、このコンボを決めるには多大なアンジュレーションが必要で、パイステージの最も高いところや、リオンステージの階段の上などから始動しなければならず、ダメージ量も全体力の4割程度しか奪うことができない。完全な魅せ技である。

ラウ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	ガゲ	ウルフ	バイ	葵
冲捶 (ちゅうすい)	Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵近く	Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷その場	⬅or⇦Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷避け	Ⓟ＋Ⓔ	12	9	2	12			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連掌 (れんしょう)	ⓅⓅ	12	8	2	16			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷その場P始動	⬅or⇦ⓅⓅ	12	8	2	16			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
雷撃掌 (らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	14	10	2	19			上上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連拳腿 (れんけんたい)	ⓅⓀ	29	14	2	27			上上		上	-	上	上 -	上 [上]
双拳旋風腿 (そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	30	15	3	25			上上上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
連環転身脚 (れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	50	17	5	35		18	上上上上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	52					-	-	-	- -	- -
連環背転脚 (れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ	26	10	3	41			上上上中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
連環転身掃脚 (れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	40	17	5	35		17	上上上下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	48					-	-	-	- -	- -
連拳旋風牙 (れんけんせんぷうが)	Ⓟ(ヒット中)Ⓚ＋Ⓖ	20-40	17	5	25		18	上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	43					-	-	-	- -	- -
連拳燕旋蹴 (れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(ヒット中)⬇Ⓚ＋Ⓖ	20-35	19	4	24		18	下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	34					-	-	-	- -	- -
斜下掌 (しゃかしょう)	⇘Ⓟ	15	17	1	23			中	ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵近く		17	13	1	22					上	●	-	上 [●]	上 [上]
連掌 (れんしょう)	⇘ⓅⓅ	10	9	1	23			中上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連環掌 (れんかんしょう)	⇘ⓅⓅⓅ	14	10	2	21			中上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連掌旋風腿 (れんしょうせんぷうたい)	⇘ⓅⓅⓀ	20	14	2	27			中上上		上	●	上	上 -	上 [上]
連掌転身脚 (れんしょうてんしんきゃく)	⇘ⓅⓅⓅⓀ	50	17	5	35		18	中上上上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	44					-	-	-	- -	- -
連掌背転脚 (れんしょうはいてんきゃく)	⇘ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ	26	10	3	41			中上上中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
連掌転身掃脚 (れんしょうてんしんそうきゃく)	⇘ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	40	17	5	35		17	中上上下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	48					-	-	-	- -	- -
斜上掌 (しゃじょうしょう)	⇗Ⓟ	20	13	3	23			中	ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵近く		22	13	3	23					上	●	-	上 [●]	上 [上]
斜上冲捶 (しゃじょうちゅうすい)	⇗ⓅⓅ	12	13	1	14			中上	Ⓟから繋がる技に繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵近く		12	13	1	14					上	●	-	上 [●]	上 [上]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ ガゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英
連環虎燕掌 (れんかんこえんしょう)	↖Ⓟ↙Ⓟ＋Ⓚ	22	23	4	28			中中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
双虎烈把 (そうこれっぱ)	↙Ⓟ＋Ⓚ	34	21	4	33			中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
順歩冲掌 (じゅんぽちゅうしょう)	↙↙Ⓟ	22	22	2	23			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
順歩連掌 (じゅんぽれんしょう)	↙↙ⓅⓅ	16	9	1	13			中上	Ⓟから繋がる技に繋がる よろけ	上	●	-	上 [●]	上 [上]
虎槍掌 (こそうしょう)	←→Ⓟ	24	12	2	27			上	酔い醒まし2 ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
燕子掌 (えんししょう)	←→→Ⓟ	35	15	2	42			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
肘撃 (ちゅうげき)	→Ⓟ	19	11	2	25			中	よろけ	中	-	-	中 [●]	中 -
鳳凰槍掌 (ほうおうそうしょう)	→Ⓟ←→Ⓟ	20	21	2	20			中上	酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
掃冲拳 (そうちゅうけん)	↓Ⓟ	9	10	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
括面腿 (かつめんたい)	Ⓚ	25	14	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷踏み込み	→→Ⓚ	25	14	2	25			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	14	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
斜上掌 (しゃじょうしょう)	Ⓚ(ヒット後)Ⓟ	22	13	2	24			中	ガード外し	上	-	-	上 [●]	上 [上]
連蹴旋風 (れんしゅうせんぷう)	ⓀⓀ	30	22	3	31	22		上上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷2発目遅めに入力		30	16	4	31	19				-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	37					-	-	-	- -	- -
旋中腿 (せんちゅうたい)	⇩Ⓚ	21	14	2	24			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
側中穿脚 (そくちゅうせんきゃく)	⇩Ⓚ＋Ⓔ	23	14	2	27			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
穿脚冲掌 (せんきゃくちゅうしょう)	⇩Ⓚ→Ⓟ	16	19	2	24			中上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
穿脚連環虎掌 (せんきゃくれんかんこしょう)	⇩Ⓚ→Ⓟ←→Ⓟ	15	16	2	19			中上上	酔い醒まし1 ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
腿登裏旋脚 (たいとうりせんきゃく)	(しゃがみから立つ間に)Ⓚ	40	16	2	31			中	ダウン	上	-	上	上 [上]	上 [上]
▷敵近く		40	14	2	29					上	-	上	- -	上 [上]
旋風牙 (せんぷうが)	Ⓚ＋Ⓖ	20-45	25	3	23	20		上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	32					-	-	-	- -	- -
燕旋蹴 (えんせんしゅう)	↓Ⓚ＋Ⓖ	20-35	24	5	32	20		下	ダウン	-	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	45					-	-	-	- -	- -
虎龍転身脚 (こりゅうてんしんきゃく)	←↗⇩↘→Ⓚ＋Ⓖ	50	15	5	37	15		上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	45					-	-	-	- -	- -
虎脚背転 (こきゃくはいてん)	↖Ⓚ	40	20	2	35			中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
騰空虎穿脚 (とうくうこせんきゃく)	↗Ⓚ	30	20	4	21	22		中		-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	36					-	-	-	- -	- -

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英 返し技[いなし]

ラウ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
空虎脚 (くうこきゃく)	⇗Ⓚ＋Ⓖ	32	25	3	26			中		上	-	上	上 -	上 [上]
地掃腿 (ちそうたい)	⇨⇩Ⓚ	30	20	2	33			下		下	-	-	- -	下 -
旋栽腿 (せんさいたい)	⇩Ⓚ	15	14	1	27			下		下	-	-	- -	下 -
転身裏旋脚 (てんしんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ	19	16	2	30			下上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
連旋栽腿 (れんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ	19	19	2	28			下下		下	-	-	- -	下 -
連環旋栽腿 (れんかんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	10	18	3	30			下下下		下	-	-	- -	下 -
連旋転身掃脚 (れんせんてんしんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ⬇ⓀⓀ＋Ⓖ	12	18	5	38		18	下下下下	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	47					-	-	-	- -	- -
背旋連掌 (はいせんれんしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ	24	15	3	27			上中(振り返り攻撃)	ガード外し	-	-	-	- [●]	- -
飛燕転身掌 (ひえんてんしんしょう)	⇦⇦Ⓟ	30	21	5	29			中(振り返り攻撃)	ダウン ガード外し	-	-	-	- [●]	- -
燕陣旋風脚 (えんじんせんぷうきゃく)	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	30	15	5	21		18	上(振り返り攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	37					-	-	-	- -	- -
背冲拳 (はいちゅうけん)	(敵背後)Ⓟ	12	11	1	11			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がる技に繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
転身双虎掌 (てんしんそうこしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	28	28	2	33			中(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
背冲腿 (はいちゅうけん)	(敵背後)Ⓚ	36	10	2	33			上(後ろ攻撃)		上	-	上	上 -	上 [上]
背拍掌 (はいはくしょう)	(敵背後)⇩Ⓟ	20	14	2	19			中(後ろ攻撃)	ガード外し ⇧Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
座架旋腿 (ざかせんたい)	(敵背後)⇩Ⓚ	22	16	4	24		19	下(後ろ攻撃)	ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
虎脚背転 (こきゃくはいてん)	(敵背後)⇖Ⓚ	40	26	5	26			中(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
騰空背翔 (とうくうはいしょう)	(敵背後)⇧Ⓚ＋Ⓖ	40	22	3	26			中(後ろ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛燕旋風脚 (ひえんせんぷうきゃく)	(⇦⇦Ⓟの後)Ⓚ＋Ⓖ	40	33	4	28		17	中中(後ろ攻撃)		-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	34					-	-	-	- -	- -
飛燕連掌 (ひえんれんしょう)	(⇦⇦Ⓟの後)⇩Ⓟ	18	27	1	19			中中(後ろ攻撃)	ガード外し ⇧Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
飛燕掃脚 (ひえんそうきゃく)	(⇦⇦Ⓟの後)⬇Ⓚ	30	18	2	31			中下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
騰落双捶掌 (とうらくそうすいしょう)	(大ジャンプ上昇中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛蹴腿 (ひしゅうたい)	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	5	4	56			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
騰空端脚 (とうくうたんきゃく)	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰空斧刃脚 (とうくうふじんきゃく)	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰空双腿 (とうくうそうたい)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	12	4	54			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
虎脚背翔 こきゃくはいしょう)	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰空斜掌 (とうくうしゃしょう)	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	15	21	3	22			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
騰空冲拳 (とうくうちゅうけん)	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	26	2	23			中(小ジャンプ攻撃)		-	●	-	上 [●]	上 [上]

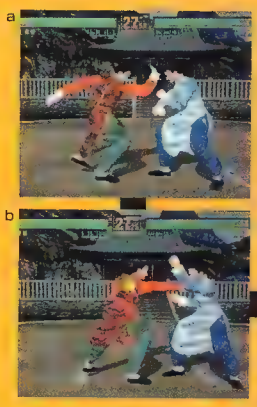
技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
烈火虎尖脚 (れっかこせんきゃく)	(小ジャンプ上昇中、空中)Ⓚ	20	16	2	17			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	上	上 -	- -
騰空中脚 (とうくうちゅうきゃく)	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	15	3	26			中(小ジャンプ攻撃)		中	-	中	中 -	中 [中]
転身掃腿 (てんしんそうたい)	(小ジャンプ着地ぎわ)⇩Ⓚ	20	15	4	22		15	下(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- 下*
▷敵ガード			1	1	30					-	-	-	- -	- -
肩車頭落 (けんしゃとうらく)	Ⓟ＋Ⓖ	40	20	90	1	110		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		50	20	115	1	135				-	-	-	- -	- -
雷震入林 (らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ＋Ⓖ	50	14	111	1	125		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		50	14	147	1	161				-	-	-	- -	- -
大地倒襲 (だいちとうしゅう)	⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ	65	20	110	1	130		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		75	20	110	1	130				-	-	-	- -	- -
柳車旋転 (りゅうしゃせんてん)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	50	20	79	1	99		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		50	20	58	1	78				-	-	-	- -	- -
転身巴咽掌 (てんしんはいんしょう)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	20	145	1	165		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		70	20	112	1	132				-	-	-	- -	- -
柳手掛倒 (りゅうしゅかとう)	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	10	20	40	1	60		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		10	20	40	1	60				-	-	-	- -	- -
雷震入林 (らいしんにゅうりん)	(壁が背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	78	42	1	120		上段投げ(壁技)		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		60	14	143	1	157				-	-	-	- -	- -
柳車旋転 (りゅうしゃせんてん)	(壁が背後)⇦Ⓟ＋Ⓖ	60	78	92	1	170		上段投げ(壁技)		-	-	-	- -	- -
転身爪巴掌 (てんしんそうはしょう)	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	15	97	1	112		上段横投げ		-	-	-	- -	- -
猛虎背襲 (もうこはいしゅう)	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	50	20	80	1	100		上段背後投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		60	20	80	1	100				-	-	-	- -	- -
踏襲撃 (とうしゅうげき)	(敵ダウン)⇘Ⓚ	13	19	2	20		22	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	60					-	-	-	- -	- -
虎爪雷蹴 (こそうらいしゅう)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	30	32	7	24		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	60					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		30	40	6	30		45			-	-	-	- -	- -
虎爪連蹴 (こそうれんしゅう)	(敵ダウン)⇩⬆Ⓟ	25+15	33	6	31		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	110					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		25+15	40	6	30		45	ダウン攻撃		-	-	-	- -	- -
背転 (はいてん)	⇩⇘		1	49	1			移動		-	-	-	- -	- -
技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ カゲ ウルフ バイ 美 返し技[いなし]				

キャラクター別攻略 9

ラウ基本戦術

地上戦、空中戦ともに トップランクの性能を誇る。 旋風牙からのコンボに可能性を見た！



a b
ガードさせればフレーム的に有利なので攻めていける。
c
背旋連掌へつなぎ、振り向きからの2択も多用しなければ有効だ。
d e f g
肘撃の後は、さらに2択となる。選択肢は写真の3つで十分だろう。
h
最強の武器、地掃腿へつなぐのはかなり有効な選択肢だ。
i
立ちガードを見きったならば、投げを狙ってもいいだろう。

斜上冲捶をガードされた場合の選択肢

斜上掌・冲拳(↘ⓟⓟ)からの選択肢として考えられるものは、肘撃(⇨ⓟ)、地掃腿(⇨⇩ⓚ)、投げ技といった基本的な2択3択攻撃の他に、パンチの数を増やしてフェイントをかけるというのと、背旋連掌(ⓟ⇦ⓟ)で振り向くというのが加わる。肘撃からは鳳凰槍掌(⇨ⓟ⇦⇨ⓟ)が派生するので、地掃腿や投げ技を絡めて、さらに2択を迫っていくことが可能だ。背旋連掌からも同様で、さらに2択をかけていける。また、しゃがみクイックで接近してから、投げ技と斜上掌による2択というのも効果的だ。斜上冲捶の後にエスケープをする相手を追い掛けて、さらに斜上掌からのコンボで押していけるため、リングアウト狙いのときに効果を発揮する。攻撃判定の発生が遅くなり、立ち状態から瞬時に出せなくなった斜上掌だが、攻めのきっかけとして、カウンターヒットからのコンボ狙いや、はたまた押し出し用の技として、相変わらずラウの主力となる技なのでガンガン使うべし。

a
ここで止めると反撃を受けてしまうので注意するように。
b
最速で転身双虎掌を出し、プレッシャーをかけていくべし。
c
転身双虎掌を警戒してガードがちになったらコンボで押していく。
d
立ちガードで固まっているようなら座架旋腿も狙っていける。
e
反応の遅れた反撃をエスケープで回避。発生の遅い技にも有効だ。

背旋連掌からの選択肢

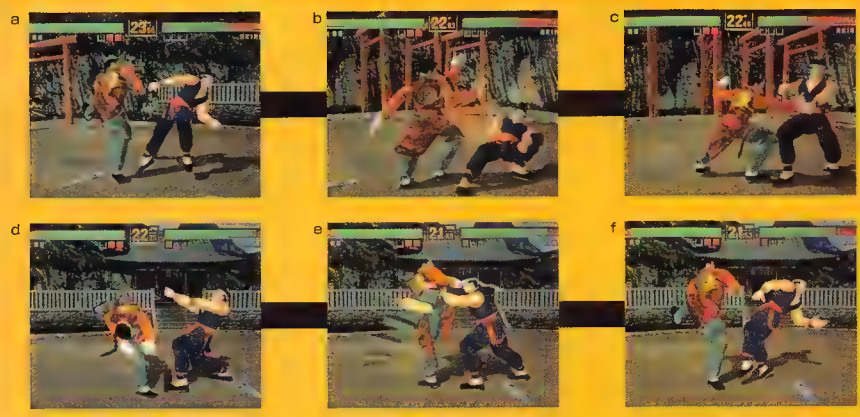
最後が振り向き攻撃という一風変わったコンビネーション技、背旋連掌(ⓟ⇦ⓟ)。斜上掌や順歩冲掌(⇧⇧ⓟ)から出すこともできる。背旋連掌で止めると反撃を受けてしまうが、転身双虎掌(ⓟ⇦ⓟ⇨ⓟ)を最速で出せば相手の攻撃は割り込めないため2択をかけていける。選択肢としては、最速で転身双虎掌を出す、背拍掌(⇩ⓟ)からのコンボで押す、座架旋腿(⇩ⓚ)を出す、といったものが挙げられる。この他に、エスケープも意外と有効。相手の遅れた反撃を回避しつつ優位に立つことができるし、フェイント効果も望めるだろう。転身双虎掌を出す際の注意点として、最速で出せば相手の攻撃が割り込めないと言っても、エスケープで簡単に回避されてしまうので、出し過ぎには要注意といったところか。背旋連掌からの2択自体、斜上冲捶からの選択肢のひとつ、オマケ的な2択と考えよう。主力として使っていくほどのものではないのだ。

ラウ基本戦術

a
鳳凰槍掌がヒットした場合、1フレーム有利な状態となる。
b c d e f g
最も有効なのは地掃腿。パンチを打ち合うのもいいだろう。

鳳凰槍掌ヒット後の選択肢

鳳凰槍掌がヒットした場合、1フレーム有利な状態となるため、攻め込んでいくことができる。選択肢としては、冲捶(Ⓟ)から各種コンビネーションにつないだり、再び肘撃や地掃腿、投げ技などを狙うといいだろう。鳳凰槍掌から鳳凰槍掌、鳳凰槍掌から背旋連掌、といった具合に止めどなく連繋していくことが重要だ。肘撃をガードされた場合は、ディレイで鳳凰槍掌を出す、再び肘撃を出す、地掃腿を出す、といった選択肢が挙げられる。旋中腿(⇘Ⓚ)を絡め、穿脚冲掌(⇘Ⓚ⇨Ⓟ)、穿脚連環虎掌(⇘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ)をディレイで出していくのも効果的だ。返し技やいなしに対しては、ディレイをかけたり、間を開けて攻めていけば、相手もタイミングが計りにくくなるので、そういったことを意識して闘っていこう。とは言っても、いくら警戒したところで返されるときは返されてしまうので、一度や二度、返されたくらいで尻込みしないように。

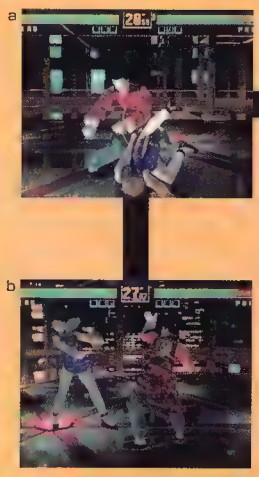


a b c
バウンド中の相手を飛燕転身掌で拾い、コンボを叩き込める。

旋風牙について

上段の打撃技である旋風牙(Ⓚ+Ⓖ)は、回転系の軌道で繰り出されるため、対エスケープ用の技として非常に重宝する。しかし、いくら対エスケープになるとしても、上段攻撃では読みが外れた場合にリスクが大き過ぎるのでは？　と思うだろう。ところが、旋風牙がヒットした場合、相手はきりもみ状にフッ飛ぶのだが、そこを飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)で拾い上げることができるのだ。拾い上げた後は背拍掌(⇩Ⓟ)からの連環転身掃脚(⇩ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)が決まり、全体力の5割以上を奪えてしまう。これほどのリターンがあるのなら、旋風牙を使う価値はあると言えるだろう。ハイリスク・ハイリターンではあるものの、エスケープに対して使うという、使用用途がはっきりしているため、狙っていきやすいのではないだろうか。

ラウ応用戦術



a b c d
柳手掛塔の後、効果的な確定技は存在しない。

▲回復後に立ちガードをする相手には投げ技も狙っていける。しかし、相手の対応次第では当然返されてしまうので過信は禁物といったところ。

柳手掛塔からの選択肢

柳手掛塔(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)からは、相手が回復をしないのであれば双虎烈把(⇧Ⓟ+Ⓚ)、適度に回復をするのであれば虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)、押し出しが狙える状況であれば順歩冲掌(⇧⇧Ⓟ)からのコンボで押していく。虎槍掌がヒットした場合は、バウンド中の相手に旋裁脚(⬇Ⓚ)を当て、それからダウン攻撃を決めて若干のダメージアップを図ろう。柳手掛塔からは、『VF2』の頃に比べて大ダメージが望めなくなってしまった。投げ抜け対策として使っていくのが無難といったところだろう。

a b
反撃を受けないので牽制技として使っていける。
c d e f
発生の遅い技での反撃には自動斜上掌を合わせよう。

空虎脚をガードされた場合の選択肢

ふわりとした軌道を描く、空虎脚(⇗Ⓚ+Ⓖ)。この技は一見、隙がありそうに見えるが、フレーム的には不利なものの、確定の反撃は受けないので、それなりに使っていける。ガードされた場合の選択肢は、モーション中にさまざまな攻撃をスカすことのできる地掃脚(⇨⇩Ⓚ)、冲捶(Ⓟ)からのコンビネーション、といったものに加え、自動斜上掌(Ⓟ)からのコンボも有効だ。相手が発生の遅い攻撃を出してくれば、斜上掌のカウンターヒットが望める。不意に出せばそれなりの効果は得られるはず。

a b c d
2発目がカウンターでヒットした場合、投げ技が確実に決まる。

連旋転身掃脚について

下段判定のキックを4発繰り出す技、連旋転身掃脚(⬇ⓀⓀ⬇ⓀⓀ+Ⓖ)。この技は、どの段階で止めても反撃を受けてしまうものの、ディレイが効くため非常に読まれにくい。1段目で止めた場合は上段投げによる反撃を、2~4段目で止めた場合は肘打ちなどによる反撃を受けてしまう。2段目がカウンターでヒットした場合、フレーム的には五分の状態となるのだが、ラウ側はしゃがみ判定になっているので投げ技が確実に決まる。

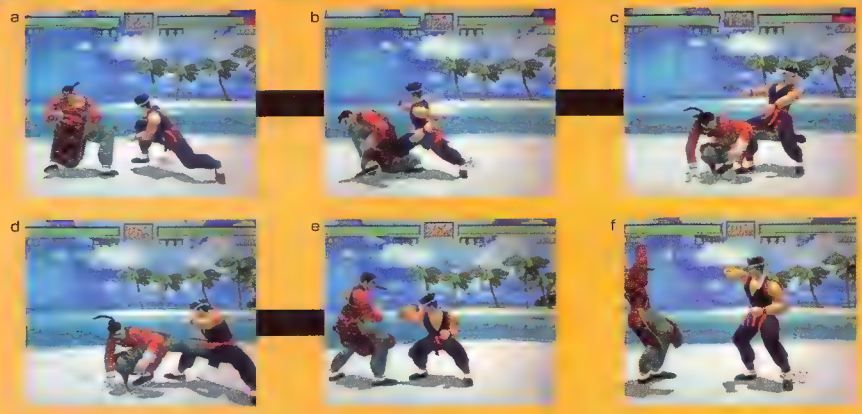
ラウ応用戦術

a b
バウンド中の相手の足が下降し始めたら当たり判定が発生する。

c d
飛燕転身掌や双虎烈把で拾い上げ、さらにコンボが決まる。

騰空斜掌からのバウンドコンボ

小ジャンプ攻撃の騰空斜掌(↗Ⓟ)がしゃがみ状態の相手にヒットした場合、バウンド気味にダウンしているところへ双虎烈把(⇧Ⓟ+Ⓚ)や飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)など、攻撃判定が低い位置で発生する技がヒットする。飛燕転身掌で拾い上げた後は、背拍手(⇩Ⓟ)からの連環転身掃脚(⇩ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)まで決まり、全体力の5割程度を奪うことが可能だ。一応、立ち状態の相手に騰空斜掌がヒットした場合でも、バウンドコンボは成立するのだが、しゃがみ状態にヒットした場合と比べてかなりシビアなタイミングを要求される。狙いどころは、下段蹴り起きに合わせるのが最も効果的。マスターすれば強力な武器となるこのバウンドコンボ、修得するべし!



a b c　アキラの猛虎硬爬山と同時に打ち合っても勝つことができる。

地掃腿について

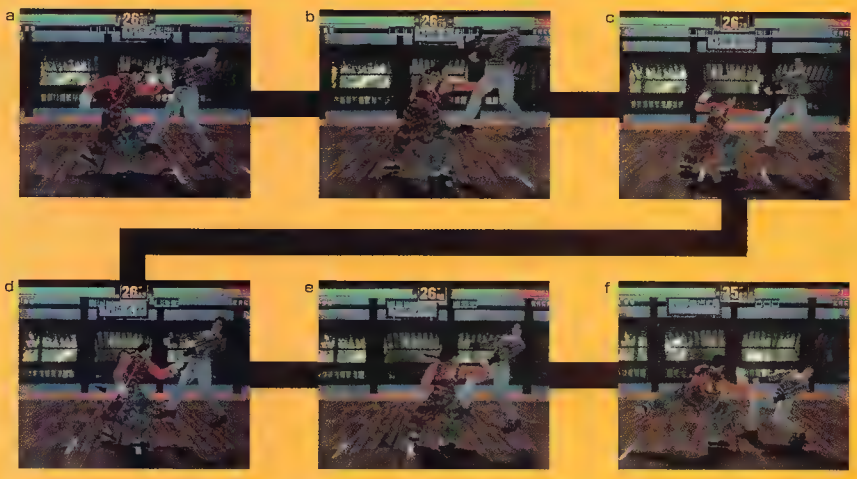
地掃腿(⇨⇩Ⓚ)は、ガードされても下段投げによる反撃しか受けないという性能の高さを持つ。これだけでも十分強力な技なのだが、技のモーション中の姿勢が極端に低いため、さまざまな打撃技をスカしながらヒットさせることができる。肘打ち系の技や、アキラの猛虎硬爬山(⬇⇨Ⓟ)までスカすほどだ。単発でも強力な地掃腿、連繋に組み込めばさらに強さを増す。

a b c
投げ抜けされた場合、上段投げでの反撃を確実に受けてしまう。

大地倒襲の意外な欠点

ラウの持つ投げ技の中で、大地倒襲(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)は投げ抜けされた際に、上段投げを確実に喰らってしまう。ダメージが高い分、リスクも高いということだ。また、雷震入林(⇨Ⓟ+Ⓖ)と柳手掛塔(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)は投げ抜けされた場合に、側面投げを確実に喰らってしまう。側面投げなのでダメージは低いものの、こちら側は投げ抜けをできないので確定で投げられてしまうわけだ。安全面を考えるのなら、転身巴咽掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)が手堅いところだろう。何にせよ、豊富な投げ技をきっちりと使い分けていく必要がある、ということだ。

ラウ空中コンボ



a b c d e f
ラウの基本コンボ。全キャラクターに対して決めることが可能だ。

カウンターヒットの斜上冲捶→連掌転身掃脚

斜上掌(↖Ⓟ)をカウンターでヒットさせ、浮いた相手に冲拳(Ⓟ)を1発だけ決めて連掌転身掃脚(⇧ⓅⓅ⬇Ⓚ)へとつなぐおなじみの基本コンボ。全キャラクターに対して決めることができ、ダメージ量も全体力の4～5割程度と比較的高め。斜上冲捶を決めた後は、一度ガードボタンを押してから連掌転身掃脚を出すようにしないと斜下掌(⇧Ⓟ)が連掌(ⓅⓅ)に化けてしまうので注意しよう。

a b c d e f g
カウンターの斜上Ⓟから、飛燕転身掌で拾い上げてコンボを決める。

カウンターヒットの斜上冲捶→飛燕転身掌→背拍掌からの連環転身掃脚

斜上冲捶(↖ⓅⓅ)をカウンターでヒットさせ、飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)で振り向きつつ攻撃、そして背拍掌(⇩Ⓟ)からの連環転身掃脚(⇩ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)を叩き込むコンボ。このコンボも平地では重量級に対して決めることはできず、ダメージ量も全体力の4～5割程度。アンジュレーションが絡めば全キャラクターに対して決めることも可能だ。

ラウ空中コンボ

a b c d e f
背旋連掌で相手が浮けば、背拍掌からの連環転身掃脚が決まる。

カウンターヒットの背旋連掌→背拍掌からの連環転身掃脚

背旋連掌(Ⓟ⇦Ⓟ)の2段目をカウンターでヒットさせ、浮いた相手に後ろ攻撃である背拍掌(⇩Ⓟ)からの連環転身掃脚(⇩ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)を決めるコンボ。重量級のキャラクターに決めることはできないが、ダメージ量は全体力の約4〜5割を奪える。カウンターヒットして浮いた相手には落とさずに決めたいコンボだ。なお、ある程度のアンジュレーションがあれば全キャラクターに決めることが可能だ。

a b c d e f g
連環虎燕掌から飛燕転身掌を決め、背拍掌→連環転身掃脚を叩き込む。

カウンターヒットの連環虎燕掌→飛燕転身掌→背拍掌→連環転身掃脚

連環虎燕掌(⬉Ⓟ⇧Ⓟ+Ⓚ)の1発目をカウンターヒットさせてからのコンボ。1発目の斜上掌(⬉Ⓟ)で浮いた相手に空中で2発目を当て、そこに飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)を叩き込んでから背拍掌(⇩Ⓟ)始動の連環転身掃脚(⇩ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)を決める。複雑なコンボなだけに、ダメージ量は全体力の6割程度とかなり高いが、重量級のキャラクターに決めることはできない。ただし、このコンボもアンジュレーションが絡めば全キャラクターに対して決めることができる。

結論のない座談会 PART.1

なんだか知らないけれど、「その答えはこれだ!」とか簡単に言えない問題がいっぱいあるのだ、『バーチャファイター』というゲームには。だからと言って、タブーとしてまったく触れないというのも、なんだかねえ。そんなわけで、結論が出ないのを承知で座談会を決行。メンバーとしては、『バーチャ』のシーンにそれこそ最初から付き合ってきた人たち(実際、『バーチャ』の腕もかなりのもんだってよ)に集まってもらった。あ、もちろんここにあるのは各個人レベルの価値観に過ぎなくて、それを押しつけたりとか、それがセオリーだとか言うつもりはまったくないから、念のため。(風のように永田)

本日の出席者:羽田隆之(新宿ジャッキーと呼ばれる人)
篠原元貴(ブンブン丸を名乗る人)
宮山武久(柏ジェフリーで知られる人)
永田泰大(風のように永田がペンネームの人)

写真/今井紀彰

本日の欠席者:吉嶺豊彦(池袋サラで有名な人、多忙につき出席できず)

ワンポルシェ、OK?

風のように永田(以下、風)　まずは、"ハメ"の問題からいこうかと思うんだけど、でもハメの定義って難しいよね。何をもってハメとするか。

ブンブン丸(以下、ブ)　安易な手で勝たれてムカついて、その人のことをハメ呼ばわりするとか……まあ、チキンも似たような感じだと思うんですけど。

新宿ジャッキー(以下、新)　返し方を知らなければ、ハメと言われても仕方ないですね。

ブ　そう、そこなんですよ。結局は知識の差でしかないわけなんですよ。

風　ポルシェハメ(註:ファミ通が編み出したバーチャスラングで、ダウンした相手に閃転空脚を連発することを指す)は?

ブ　あれは、逆に闘志をかきたてられる部分もありますよ。「うぉー、こんな奴に負けてたまるかよ!」って、心の中で盛り上がったりして。

新　でも、実際にやられると気分がすっごい萎えちゃうってのはありますね。

風　俺も、「リオンの場合、ワンポルシェならいいんだろうか?」とか思って、羽田さんとブンブンに「どう思う?」って聞くと、「ワンポルシェはOKだ」って言うんだよ、2人とも。で、対戦でワンポルシェ使って、「ワンポルシェ喰らうとムカつく?」って言うと、2人揃って「すっげぇムカつく」(笑)。「なんだよ、OKじゃないじゃんか」って(笑)。

柏ジェフリー(以下、柏)　でもOKじゃないんですか?　あの「ィヤッ」って声はたしかにちょっとムカつきますけど。

新　ただ、もし僕がリオン使ってたら、ポルシェとかは絶対やりますよ。

ブ　最後まで?

新　いや、それはわからない。でも、ワンポルシェは絶対やる。

ブ　俺もやるな。

柏　俺も絶対やるけど、やられたらムカつく。

一同　(笑)

ハムラビ法典

風　やっぱ、そうだよなぁ。

柏　実は、イベントでポルシェハメをやられた

バトルトーク

んですよ。気にしないようにしようと思ったんだけど、連続で何回も出そうとしてくるから、あまりにもムカついちゃって。

ブ で、どうしたよ？

柏 ハメ返した。

一同 (笑)

柏 正確にはハメじゃないんだけどね、でもそれに近い、かなりキツい攻めで勝った。

風 抑えきれなかったってわけだ。

柏 いわゆる“チキン”な奴が相手なら、こっちも待てば何とかなるんですよ。だけど、後ろで見てるギャラリーに「なんだよ、柏ジェフリーって“待ち”プレーヤーじゃん」って言われるのがイヤだから、攻めちゃう。ただ、ここ一番では待ち戦法も使いますけどね。

風 話を聞いてると、柏は「目には目を」派みたいだね。

柏 そう。モロにそうっす。

風 ブンブンはどう？

ブ うーん、ハメられたからハメ返すっていうのよりは、別のベクトルで「この人には絶対に勝てませんわ」と思わせて納得いくようにしたいってのはありますね。ジャイアントスイングだけで殺したりとか。

風 羽田さんは？

新 気持ち的には「目には目を」派なんですけど、表面には絶対出さない。あえて、というよりも出す必要はないと思うんですよ。本当の気持ちと、『バーチャファイター』をやる上での心構えっていうのは別ですから。普段はその心構えでもってプレーしてて、その間に怒ったり虚しくなったり悲しんだりっていうのは、それとは別の部分で思ってる。“不特定多数と対戦ゲームをやっていく”っていうことに関しては、ある程度覚悟しなければならない、というか、しょうがないんじゃないかな。

ブ そのへんはもう、割りきれません、私の場合は。最近はよくわかんないっす。

ダウン攻撃＝悪？

風 これはプレーヤーのスタイルに関する話に近いんだけど、わざとダウン攻撃をしてこない人とかいるじゃないですか。

新 ええ、いますね。そういう人たちに言わせると、「東京は何でもアリアリルール」ってことになるらしいんですよ。こないだスポット21で言われたのが、「鉄人って、ダウン攻撃しないって聞いてたんですけど」って。

ブ えぇ!?(笑)

新 「いや、しない人は見たことないですよ」って答えたんだけど……なんか、マジでそう思われてたらしい。

ブ いいじゃないんですか？ 勝手に言ってて感じ。

新 たとえば、ダッシュハンマーキックがカウンターヒットしたとするじゃないですか。その後に大ダウン攻撃を出すことに、良心の呵責とかためらいなんてまったく感じないですよ。当然でしょって。

ブ そらダイビングしとくよって感じ。

風 「あと一撃喰らったらオレは死にます、だけど相手は体力すげえ残ってます」って状況で、あえて追い打ち攻撃をしてこないパターンもあるけど、あれは？

新 プレッシャーを与えつつ、屈辱的な、というか華麗な倒し方をしてやろうっていうのが狙いですよね。ローカルルールとは別物だと思いますよ。まあ、気分で出さなかったりすることもありますけど。

風 いろんな人の意見を聞いてると、空中コンボは良くて、起こすのもいいし、ダウン投げもOK、でも「ダウン攻撃＝悪」みたいな意見があったりするんですよ。

新 それ、キツいんですけど(笑)。起こすのはありなんだ。1回でも多く駆け引きを楽しみたいっていうのはわかるんだけど……。

柏 区別が微妙ですよね。

ブ 微妙だよ。

新 あと、「サッカーボールはムカつくからイヤだ」っていうのとかね。「何にしろムカつきます。倒された後に、あれほど腹の立つことはない」だって。そんなこと言って欲しくないなあ(笑)。

ブンブン丸は恐くない(本人談)

風 最近気になるのが、対戦のマナーが異常におかしい人。台蹴るとかもそうだけど、何怒ってんだかわからないんだけど、コイン投入のときから「チャリーン!! バシ、バシ(ボタンを叩く仕草)」ってすでに怒ってる(笑)。

新 それはわかんないですね、家でどんなヤなことがあったんだろう(笑)。

ブ まあ、負けて悔しくて怒る人はよくいますから。怒り方の違いだと思うんですけど。

新 怒ってもいいけど、こう、外に出しちゃうとカッコ悪いよね。

風 そういや、こないだの渋谷での話なんだけど、ブンブンがリングアウト負けして連勝が止まったっていうことがあったんだよ。そしたらブンブンがキレて、「なンだよ、これーっ!!」……まわりがシーンとなっちゃって。

ブ あれ、俺なんで怒ったんだっけ？

風 ショルダータックルかなんかでブンブンが押し出したのに、システム上の判定で負けにさせられたってヤツ。

ブ あれは、怒ってたわけじゃないんですよ。ゲームのシステムに対して、「なんじゃそらぁ！」って突っ込んだだけ。

風 いや、まわりからすれば「おい、ブンブン丸、なんか怒ってるよ」って思うって。

新 僕がその場にいたギャラリーだったら、絶対引くね。

柏 引く引く。

ブ 俺は怒ってないのに、怒ったように思われることがよくあるんですよ。あんときだって、顔は普通の表情だったじゃないですか。それなのに、まわりの人には怒ってるように見えたらしくて、サーッて引いちゃって。ちょっと離れたところにいた永田さんのところまで、道が開きましたよ(笑)。

新 モーゼの『十戒』状態。

風 しょうがないから、俺も「まあまあ」なんて一応なだめたりしたけど。

ブ ホント、怒ってないっすよ。

柏 普通、そうは見えないんだって(笑)。

(NEXT P.110)

ウルフ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
ストレートハンマー	Ⓟ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く	Ⓟ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷避け、踏み込み	Ⓟ＋Ⓔ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
ジャブストレート	ⓅⓅ	14	9	1	19			上上		上	●	-	上[●]	上[上]
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	24	18	2	29			上上中	ガード外し	上	●	-	上[●]	上[上]
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	16	12	2	25			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	20	13	3	31			上上上上	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
ハンマーキック	ⓅⓀ	20	12	2	25			上上		上	-	上	上 -	上[上]
ソニックアッパー	⇦Ⓟ	24	18	2	29			中	ガード外し	上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く		24	14	2	25					上	●	-	上[●]	上[上]
バーティカルアッパー	⬅Ⓟ	22	14	2	23			中		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く		22	14	2	23					上	●	-	上[●]	上[上]
ボディブロー	⇨Ⓟ	14	15	2	24			中		上	●	-	上[●]	上[上]
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	20	18	2	37			中上	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
エルボーバット	⇦Ⓟ	20	13	3	31			上	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
コメットフック	⬀Ⓟ	19	12	1	27			中	よろけ	中	-	-	中[●]	中 -
レベルバックチョップ	Ⓟ＋Ⓚ	24	21	2	26			上	酔い醒まし1	上	●	-	上[●]	上[上]
トマホークチョップ	⬁Ⓟ	15	18	2	17			中	酔い醒まし1	-	-	-	- -	- -
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	20	15	3	23			上	酔い醒まし2	上	●	-	上[●]	上[上]
アローナックル	⇩Ⓟ＋Ⓚ	20	13	2	30			中		上	●	-	上[●]	上[上]
スクリューフック	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ	20	12	2	31			中	ガード外し	中	-	-	中[●]	中 -
スクリューラリアート	⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ	20	23	2	25			中上	ダウン	-	-	-	- -	- -
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	30	17	4	30			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	20-70	19	5	35			中		-	-	-	- -	- -
アックスラリアート	⇨Ⓟ＋Ⓔ	40	24	16	31			上段強	ダウン	-	-	-	- -	- -
リバーススレッジハンマー	⬇⬂⇨Ⓟ	30	14	3	39			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
ローハンマー	⬇Ⓟ	9	10	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
グリズリーラリアート	⬂Ⓟ＋Ⓚ	20	18	4	33		21	下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	44					-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 返し技[いなし] アキラ カゲ ウルフ バイ 葵

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
ハイキック	Ⓚ	30	16	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	30	16	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け、踏み込み	Ⓚ＋Ⓔ	30	16	2	23			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
ダブルハイキック	ⓀⓀ	20	21	2	34			上上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
フェイスリフトキック	⇦Ⓚ	28	16	2	37			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
サイドミドルキック	⇦Ⓚ＋Ⓔ	33	16	2	37			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
ニーブラスト	⇨Ⓚ	30	15	2	30			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
ドロップキック	⇗Ⓚ	40	23	5	29		24	中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	76					-	-	-	- -	- -
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	20	16	1	49			下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
ネックカットキック	Ⓚ＋Ⓖ	36	20	4	37			上	ダウン	-	-	-	- -	- -
ローリングソバット	⇨Ⓚ＋Ⓖ	30	21	2	37			中		上	-	上	上 -	上 [上]
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ	30	23	6	48			上		-	-	上	上 -	- -
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	30	34	3	28			中		-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			34	3	28					-	-	-	- -	- -
ロースマッシュ	⬇Ⓚ(⬇Ⓚ＋Ⓖ)	17	16	1	28			下		下	-	-	- -	下 -
ローリングハンマー	(敵背後)Ⓟ	12	11	1	21			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷しゃがみから	(敵背後)⬇Ⓟ	12	14	2	25			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
バックキック	(敵背後)Ⓚ	36	14	3	26			上(後ろ攻撃)		上	-	上	上 -	上 [上]
バックローハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	30	15	3	23			下(後ろ攻撃)	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
バックドロップキック	(敵背後)⬇Ⓚ	36	17	1	39			下(後ろ攻撃)	ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	(敵背後)⇩Ⓚ	36	16	2	33			下(後ろ攻撃)	ダウン	下	-	-	- -	下 -
ジャンピングラリアート	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ライジングトー	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	36	4	5	61			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
ハンマーキック	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ヒールクラッシュ	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ミサイルキック	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	50	12	4	45			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
バックサイドキック	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	48	12	3	45			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ステップハンマー	(小ジャンプ上昇中、空中)Ⓟ	30	34	4	27			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
トークラッシュ	(小ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	39	4	28			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵 返し技[いなし]

ウルフ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
トークラッシュ	(小ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	22			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	上	上	-
ハンマーエッジ	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	22	10	2	25			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	中	-
トークラッシュ	(小ジャンプ⇧Ⓚ＋Ⓖ)	30	39	4	28			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	-	-
ブレーンバスター	Ⓟ＋Ⓖ	60	20	120	1	140		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		70	20	130	1	150				-	-	-	-	-
ボディスラム	⤵Ⓟ＋Ⓖ	50	20	159	1	179		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		65	20	159	1	179				-	-	-	-	-
スタイナーズスクリュードライバー	⤵⤵Ⓟ＋Ⓖ	80	20	194	1	214		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		95	20	204	1	224				-	-	-	-	-
ジャイアントスイング	⇦⤴⇩⤵⇨Ⓟ＋Ⓖ	100	20	220	1	240		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		100	20	235	1	255				-	-	-	-	-
リストロックスロー	⇨⤵⇩⤴⇦Ⓟ＋Ⓖ	80	145	60	1	205		上段投げ		-	-	-	-	-
リストロックスロー	(壁が前)⇨⤵⇩⤴⇦Ⓟ＋Ⓖ	80	145	53	1	198		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
ウォールボディースラム	(壁が前)⤵Ⓟ＋Ⓖ	50+30	103	97	1	200		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
キャッチ	⇨Ⓟ＋Ⓖ	0	1	1	55	56		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		0	1	1	55	56				-	-	-	-	-
サンダーファイヤーパワーボム	(組んでる間)Ⓟ＋Ⓖ	40+20	20	220	1	240		投げコンボ	投げ抜け ウルフダメージ10	-	-	-	-	-
フロントネックチャンスリー	(組んでる間)⤴Ⓟ＋Ⓖ	60	10	1	113	123		投げコンボ	投げ抜け ウルフダメージ10	-	-	-	-	-
スリングショットフロントスープレックス	(組んでる間)⇦Ⓟ＋Ⓖ	60	20	91	1	111		投げコンボ	投げ抜け ウルフダメージ10	-	-	-	-	-
プッシュ	(組んでる間)⤵Ⓟ＋Ⓖ	0	10	72	1	82		投げコンボ	投げ抜け ウルフダメージ10	-	-	-	-	-
チェンジ	(組んでる間)⇨Ⓟ＋Ⓖ	0	40	1	100	140		投げコンボ	投げ抜け ウルフダメージ10	-	-	-	-	-
ジャーマンスープレックス	(回り込み)Ⓟ＋Ⓖ	70	1	142	1	143		投げコンボ		-	-	-	-	-
カーフブランディング	(回り込み)⤵Ⓟ＋Ⓖ	70	1	117	1	118		投げコンボ		-	-	-	-	-
タイガースープレックス	(回り込み)⇦Ⓟ＋Ⓖ	70	1	160	1	161		投げコンボ		-	-	-	-	-
プッシュ	(回り込み)⇨Ⓟ＋Ⓖ	0	1	49	1	50		投げコンボ		-	-	-	-	-
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⤴Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	70	20	163	1	183		上上上下段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		70	20	163	1	183				-	-	-	-	-
タイガードライバー	⤵Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	70	20	160	1	180		下段投げ		-	-	-	-	-
サイドスープレックス	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	60	20	90	1	110		下段投げ		-	-	-	-	-
ダブルアームスープレックス	⤴Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	70	20	163	1	183		下段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		70	20	163	1	183				-	-	-	-	-

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
										返し技[いなし]				

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
										返し技[いなし]				
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	1	1	63	64		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット		60	1	111	1	112				-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		60	1	111	1	112				-	-	-	-	-
スライディング レッグシザース	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	50	15	119	1	134		上段横投げ		-	-	-	-	-
サイクロンホイップ	(敵横)⇦⇨or⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	10	81	1	91		上段横投げ		-	-	-	-	-
クロスアームブリーカー	(敵横向きしゃがみ)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	50+20	10	156	1	166		下段横投げ		-	-	-	-	-
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	80	20	157	1	177		上段背後投げ		-	-	-	-	-
ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き立)⇦Ⓟ＋Ⓖ	85	20	150	1	170		上段背後投げ		-	-	-	-	-
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	70	20	150	1	170		下段背後投げ		-	-	-	-	-
フランケンシュタイナー	⇗Ⓟ＋Ⓖ		1	1	73	74		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット		60	1	98	1	99				-	-	-	-	-
フランケンシュタイナー	(敵後ろ向き立)⇗Ⓟ＋Ⓖ		1	1	73	74		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット		60	1	98	1	99				-	-	-	-	-
ネックローリングスロー	⇗Ⓟ(ヒット後)⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	1	1	86	87		ヒット投げ		-	-	-	-	-
キャプチュード	⇦Ⓟ＋Ⓚ	40	20	125	1			上段K返し	成功時 ウルフダメージ10	-	-	-	-	-
ドラゴンスクリュー	⇦Ⓟ＋Ⓚ	30	15	85	1			中段K返し		-	-	-	-	-
エルボードロップ	⇦Ⓟ	15	29	2	50			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
エルボー	⇧Ⓟ	30	39	3	23		44	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	72					-	-	-	-	-
ハイエルボー	⇩⬆Ⓟ	40	39	3	23		44	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	72					-	-	-	-	-
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	18	34	3	28		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	62					-	-	-	-	-
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	16	32	3	76		35	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	62					-	-	-	-	-
ダブルクロー	(敵うつ伏せ頭、足)⇩Ⓟ＋Ⓖ	0	1	1	80			ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	120	1					-	-	-	-	-
ダブルクロー	(敵あおむけ頭、足)⇩Ⓟ＋Ⓖ	0	1	1	80			ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	109	1					-	-	-	-	-
ランニング ショルダーアタック	(走り中)Ⓟ＋Ⓚ	20-35	20	3	29			中(走り攻撃)		-	-	-	-	-

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 美 返し技[いなし]

ウルフ基本戦術

使用していく技は厳選された数種類のみ。究極の戦術をマスターせよ!

a
ストレートハンマーをガードさせれば1フレーム有利。
b c d
投げ技とショートショルダー、カウンター狙いのロースマッシュの3つで選択肢は十分。

ストレートハンマーをガードさせた場合の選択肢

ストレートハンマー(Ⓟ)を相手にガードさせた場合は、1フレーム有利な状態となる。ⓅⓀキャンセルをガードさせた場合は、最速のタイミングでキャンセルをしても2フレーム不利なので注意するように。ストレートハンマーからの選択肢としては、投げ技とショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)による2択に、ロースマッシュ(⬇Ⓚ)を混ぜていく。ショートショルダーは中段攻撃という位置づけに留まらず、モーション中の低い姿勢を利用して、さまざまな打撃技を回避しつつヒットさせることが可能だ。ロースマッシュはカウンターでヒットした場合に2フレーム有利な状態となり、投げ技を確実に決めることができる。上段攻撃を回避しつつヒットするので、カウンター狙いで出していこう。また、ストレートハンマーで止めずにジャブストレート(ⓅⓅ)まで出してみるのも効果的だが、ヒットさせても不利な状態になるので多用は禁物といったところ。

a
よろけを誘発することができるコメットフックからの選択肢。
b c d
ストレートハンマーからの選択肢とほとんど同様でOK。

コメットフックで相手をよろけさせた場合の選択肢

コメットフック(⇧Ⓟ)は、しゃがみ状態の相手にヒットさせると、よろけを誘発することのできる中段攻撃。リーチこそ短いものの、ガードされても打撃技による反撃を受けないので、それなりに使っていける。相手をよろけさせた場合は、ストレートハンマーをガードさせた場合と同様に、投げ技とショートショルダーの2択をかけ、よろけ回復後の反撃にはロースマッシュを合わせていこう。コメットフック自体、あまり頻繁に使う技ではないが、不意に使うことで、ただでさえ少ない「ウルフによろけさせられる」ということに拍車がかかり、相手もなかなか対処できなくなる。

ウルフ基本戦術

a b c d e f
ダブルクローからの選択肢。投げと打撃の基本的な２択ではある。

ダブルクローからの選択肢

ダウン投げのダブルクロー(⇩Ⓟ+Ⓖ)からは、投げ技を狙う、ショートショルダーを狙う、ロースマッシュのカウンターヒットを狙う、クイックバックやエスケープに対してキャッチ投げのアームホイップ(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)を狙う、といった選択肢が挙げられる。注意点として、ダブルクローによる起こしモーションは回復可能なので、相手が最速のタイミングで回復をした場合は2択をかけるのが意外と辛くなる。その際は、相手のパターンをある程度読んだ上で、適確な選択をしていこう。ダブルクローが最も効果を発揮するのは、リング際での押し出し技として。たとえばサラステージでは、開幕カウンターヒットのロースマッシュ→ジャイアントスウィング(⇦⇧⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)→ダブルクローで、リング中央からリングアウト勝ちが狙えてしまうのだ。

a b c d e
5種類の投げ技から確実に決めることができる。

f g h
打撃技がカウンターでヒットした場合も確実に決まる。

ダブルクローが確実に決まる技

追い打ちとしてダブルクローが確実に決まる技がいくつかある。スタイナーズスクリュードライバー(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)、ジャイアントスウィング、ジャーマンスープレックス(Ⓟ+Ⓖ)、ドラゴンスープレックス(⇦Ⓟ+Ⓖ)、ジャーマンスープレックス(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) の計5種類の投げ技の後に狙っていける。また、カウンターでヒットした打撃技の後にもダブルクローが確実に決まる。ダウンした相手のバウンドが終わる頃に、タイミングを見計らって入力すればOKだ。要するに、ダメージの高い打撃技の後に決まる、ということなので、通常ヒットのショルダーアタック(⇦⇨Ⓟ)からでも問題なく決まるのだ。

ウルフ応用戦術

a b c d e
カウンターのロースマッシュからダイレクトに投げ技へつなぐばかりではなく、相手の裏をかいていく必要があるということだ。

カウンターヒットのロースマッシュからの選択肢

ロースマッシュ(⬇Ⓚ)がカウンターでヒットした場合は、投げ技が確実に決まる。しかし、安直に投げ技を狙ったところで、ジャイアントスウィング(⇦⇧⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)などダメージの高い技は、相手も警戒してくるのでそうそう簡単には決めさせてくれないだろう。そこで、ロースマッシュの後にⓀキャンセルをして相手の投げ技をスカし、投げ失敗モーションに投げ技を狙ったり、ダイレクトに打撃技を合わせたりと、相手の裏をかいていきたい。

a b c
ブレーンバスターとスタイナーズスクリュードライバーは投げ抜けをされた場合に背後投げでの反撃を確実に受けてしまう。

投げ抜けについて

ウルフの持つ投げ技の中で、スタイナーズスクリュードライバー(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)とブレーンバスター(Ⓟ+Ⓖ)の2つは、投げ抜けをされた場合に背後投げによる反撃を受けてしまう。確実に投げられてしまうので、要注意といったところだ。それら以外の投げ技は、投げ抜けをされても反撃を受けないので安心して使っていけるだろう。ゆえに、ジャイアントスウィングとスタイナーズスクリュードライバーを使い分けるよりは、ジャイアントスウィングとリストロックスロー(⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ)にした方が、リスクが低くなるというわけだ。

a b
クイックバックに対してアームホイップはかなり有効。
c d e
投げ抜けをされているのに投げ技が確実に決まる。狙うべし。

キャッチ投げについて

アームホイップ(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)はクイックバックやエスケープに対して有効なので、ダブルクロー(⇩Ⓟ+Ⓖ)の後などに効果を発揮する。キャッチ投げ(⇨Ⓟ+Ⓖ)から派生する数々の投げコンボは、何度も相手に投げ抜けのチャンスを与える上、最後まで到達したところで大ダメージが望めるわけではないという、まったくもっての魅せ技だ。しかし、意外な秘密があった。キャッチ投げから派生する投げコンボを投げ抜けされた場合、肘打ちを喰らうモーションになるのだが、なんとその後こちら側が一方的に投げ技を決めることができるのだ。ちなみに、チェンジ(⇨Ⓟ+Ⓖ)から派生する投げコンボを投げ抜けされた場合は起こらない現象なので、間違えないように。

ウルフ応用戦術

a b c d e f
ダイレクトに下段投げ、エスケープからの側面下段投げ、打撃技、上段投げ、と相手と状況によっていくつもの方法が存在する。

下段投げについて

ガード後に下段投げが確実に決まる技をガードした場合に、ダイレクトに下段投げを狙うと投げ抜けをされる可能性は33.3%もある。そこで、下段投げを持っているキャラクターに対しては立ちガードで下段投げ失敗モーションを出させて、そこに上段投げを決める。下段投げを持っていないキャラクターは、投げ抜けを入力すると下段パンチが発生するので、その下段パンチをエスケープで回避してから側面下段投げのクロスアームブリーカー(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を狙っていける。若干、タイミングがずれた場合でも、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖではなく⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖなど、通常の下段投げのコマンドで入力しておけばフォローが効くので、保険を掛けておこう。また、打撃技を直接合わせるというのも有効な選択肢だ。

a b c d e
ショルダーアタックで判定だけが相手を飛び越える形になり、反対側にいると認識されるので、すべての動作が逆向きに行なわれるのだ。

背面取りについて

ショルダーアタック(⇦⇨Ⓟ)で、キャラクター判定だけを飛び越えさせる現象を利用したテクニック。ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→スクリューフック(⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ)といったコンボを決めた後に、ショルダーアタックを出すと前述の現象が起こるので、相手が起き上がり蹴りを出せば、その硬化時間に一方的な攻撃ができるというわけ。背後投げが最も安定しているが、打撃技を狙ってみてもいいだろう。

ウルフ空中コンボ

a b c d
ウルフのコンボで実用的なのは、
これだけだろう。

カウンターヒットの ショートショルダー →PKキャンセル →ショートショルダー →フロントロールキック

ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、ⓅⓀキャンセルを挟んでから再びショートショルダーを当て、相手がダウンしたところにフロントロールキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)を決めるコンボ。全キャラクターに対して安定して決まり、威力も全体力の5割程度と比較的高め。ショートショルダーがノーマルヒットの場合、威力は全体力の4割程度になる。ちなみに、途中のⓅⓀキャンセルをⓅⓈにした場合は、一瞬遅らせてからショートショルダーを出せばタイミング良くつなげられるのだ。

a b c
まったく実用性のないコンボだが、
まあ魅せ技ということでひとつ。

ショートショルダー →ショートショルダー →ショルダーアタック

ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)を2回連続で決めた後にショルダーアタックを決める、通称「ショートショートショルダー」と呼ばれるコンボ。このコンボは条件が厳しく、足位置が逆足始動で軽量級限定、かつバイステージの屋根の上からのアンジュレーションを利用しなければ決まらない。以上のように決める条件が厳しいわりに、威力は全体力の4割程度と見返りは少ない。

ウルフ空中コンボ

a b c
だからどうした、と言われればそれまでのコンボ。これも魅せ技か。

ショートショルダー→ストレートハンマー→ドロップキック

カウンターでショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)を決め、ストレートハンマー(Ⓟ)を挟んでからドロップキック(⇗Ⓚ)を決める楽しげなコンボ。このコンボも軽量級のキャラクターにしか入らず、パイステージくらいのアンジュレーションを利用する必要がある。ダメージ量も全体力の4割程度しかないので実戦向きではない。

a b c d e f
さらに実用性を低くするとこんな感じになる。誰か使ってみてよ。

ショートショルダー→ストレートハンマー→コンボエルボーバット

またもや軽量級限定で、パイステージの屋根の上からアンジュレーションを利用しなければ入らないコンボ。ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、ストレートハンマー(Ⓟ)を決めた後にコンボエルボーバット(ⓅⓅ⇦⇨Ⓟ⇨Ⓟ)へつなぐ。コンボエルボーバットは最後まで決まるのだが、これまた威力が全体力の4割程度しか奪えない。ウルフはショートショルダー→ショートショルダー→大ダウン攻撃か、ショートショルダー→ⓅⓀキャンセル→ショートショルダー→フロントロールキックのどちらかのコンボ以外、実戦向けのものを持っていないのだ。

ジェフリー全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
ストレートナックル	Ⓟ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く	Ⓟ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷その場	⬅Ⓟ	14	12	2	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルナックル	ⓅⓅ	14	9	1	19			上上		上	●	-	上[●]	上[上]
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	19	18	2	27			上上中	ガード外し	上	●	-	上[●]	上[上]
コンボケンカフック	ⓅⓅ⇦Ⓟ	35	21	3	35			上上上	酔い醒まし2 ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
ナックルキック	ⓅⓀ	20	12	2	25			上上		上	-	上	上 -	上[上]
ヘルスタップ	Ⓟ＋Ⓔ	20	14	1	22			上	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルヘルスタップ	Ⓟ＋ⒺⓅ＋Ⓔ	10	8	1	22			上上		上	●	-	上[●]	上[上]
マシンガンヘルスタップ	Ⓟ＋ⒺⓅ＋ⒺⓅ＋Ⓔ	15	24	2	30			上上上	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
ミドルヘルスタップ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	35	21	1	30			中	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
エルボーバット	⇨Ⓟ	19	12	2	26			中	よろけ	中	-	-	中[●]	中 -
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	30	28	4	29			中中		-	-	-	- -	- -
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	19	16	2	21			中	ガード外し	中	-	-	中[●]	中 -
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	19	12	2	27			中中	ガード外し	上	●	-	上[●]	上[上]
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	20	15	4	35			中	ダウン	中	-	-	中[●]	中 -
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	19	18	2	27			中	ガード外し	上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く		20	14	2	25					上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルアッパー	⇧ⓅⓅ	15	17	3	31			中中	ガード外し	上	●	-	上[●]	上[上]
コンボケンカアッパー	⇧ⓅⓅⓅ	20	17	2	36			中中中	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
バーティカルアッパー	⬆Ⓟ	22	14	2	23			中		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く		22	14	2	23					上	●	-	上[●]	上[上]
ケンカアッパー	⇧⇧Ⓟ	32	17	2	32			中	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ	25	17	3	37			上	酔い醒まし2	上	●	-	上[●]	上[上]
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	35	21	3	35			上	ダウン 酔い醒まし2	上	●	-	上[●]	上[上]
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ＋Ⓚ	21	14	2	23			中		上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルハンマーダウン	⇦⇧Ⓟ	20	18	3	45			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
ライジングハンマー	⇦⇧ⓅⓅ	30	17	3	33			中中	ダウン	-	-	-	- -	- -
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	35	27	3	24			中		-	-	-	- -	- -
ストマッククラッシュ	⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ	20	19	2	40			中		-	-	-	- -	- -
アッパーキック	Ⓚ	30	16	2	23			上		上	-	上	上 -	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	30	16	2	23			上		上	-	上	上 -	上[上]
▷避け、踏み込み	Ⓚ＋Ⓔ	30	16	2	23			上		上	-	上	上 -	上[上]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
キリングトーキック	ⓀⓀ	15	23	1	33			上中		上	-	上	上 -	上 [上]
キリング トーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	20	24	4	33			上中中	ダウン	-	-	-	- -	- -
サイドキック	⇦Ⓚ	28	16	2	37			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
ミドルリードキック	⇦Ⓚ＋Ⓔ	33	16	2	37			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
ニーアタック	⇨Ⓚ	32	15	2	30			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
トーキック	⇩Ⓚ	24	18	2	25			中		上	-	上	上 -	上 [上]
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	19	24	4	33			中中	ダウン	-	-	-	- -	- -
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	40	26	3	26			中		中	-	中	中 -	中 [中]
ローキック	⇦Ⓚ＋Ⓖ	20	16	1	29			下		下	-	-	- -	下 -
ダッキングロー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	21	16	1	29			下		下	-	-	- -	下 -
ニープッシュ	⇦Ⓚ	22	12	1	30			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
ニーハンマー	⇦ⓀⓅ	15	20	2	33			中上	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
ヒールアタック	⇦⇨Ⓚ	36	21	2	30		20	中		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	44					-	-	-	- -	- -
ローナックル	⬇Ⓟ	9	10	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
バーティカルキック	⬇Ⓚ	17	16	2	27			下		下	-	-	- -	下 -
スピンナックル	(敵背後)Ⓟ	12	11	1	21			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がる技に繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷しゃがみから	(敵背後)⬇Ⓟ	12	14	2	25			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
バックキック	(敵背後)Ⓚ	36	14	3	26			上(後ろ攻撃)		上	-	上	上 -	上 [上]
バックダブルハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	30	15	5	24			中(後ろ攻撃)		-	-	-	- -	- -
バックヒールキック	(敵背後)⇩Ⓚ	30	18	5	42		17	中(後ろ攻撃)		中	-	中	中 -	中 [中]
▷敵ガード			1	1	54					-	-	-	- -	- -
ジャンプハンマー	(大ジャンプ空中)Ⓟ	30	40	3	24			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ライジングサンハンマー	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
フライングローキック	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
キリングバイツ	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	36	4	5	61			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
ヒールスタンプ	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ジャンピング フットスタンプ	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	50	12	4	45			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

ジェフリー全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
リアキック	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	48	12	3	45			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	-	-
ハンマーダウン	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	34	4	27			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	-	-
ステップナックル	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	26	2	23			中(小ジャンプ攻撃)		-	●	-	上	上
ヒールドロップ	(小ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	39	4	28			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	-	-
ステップキック	(小ジャンプ空中)Ⓚ	20	19	4	40			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	上	上	-
プッシングキック	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	22	10	2	25			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	中	-
バックフリップ	Ⓟ＋Ⓖ	60	20	157	1	177		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		70	20	169	1	189				-	-	-	-	-
パワースラム	⇨Ⓟ＋Ⓖ	50	20	139	1	159		上段投げ		-	-	-	-	-
ボディーリフト	⇦Ⓟ＋Ⓖ	75	20	247	1	267		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		75	20	247	1	267				-	-	-	-	-
スプラッシュマウンテン	⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	80	20	229	1	249		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		90	20	252	1	272				-	-	-	-	-
スパインバスター	⇩Ⓟ＋Ⓖ	50	10	120	1	130		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		50	10	134	1	144				-	-	-	-	-
マシンガンハンマー	⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	20+10+10+20	10	130	1	140		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		20+10+10+20	10	130	1	140				-	-	-	-	-
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	70	20	140	1	160		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		80	20	151	1	171				-	-	-	-	-
バックスロー	⇩Ⓟ＋Ⓖ	0	10	55	1	65		上段投げ		-	-	-	-	-
タックル	⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	30+25	21	107	1	128		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		30+25	21	107	161	128				-	-	-	-	-
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	20	20	7	65	87		上段投げ		-	-	-	-	-
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	16	20	14	1	98		投げコンボ		-	-	-	-	-
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	32	20	50	1	70		投げコンボ		-	-	-	-	-
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦Ⓟ＋Ⓖ	20+20	10	93	1	103		投げコンボ		-	-	-	-	-
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦Ⓟ＋Ⓖ	20+20	10	91	1	101		投げコンボ		-	-	-	-	-
ウォールバックフリップ	(壁が後ろ)Ⓟ＋Ⓖ	60	138	92	1	230		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
ウォールバックフリップ	(壁が前)Ⓟ＋Ⓖ	60	159	41	1	200		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
ウォールワイプスロー	(壁が後ろ)⇩Ⓟ＋Ⓖ	20+20+4+4+4+4+4	38	162	1	200		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
マシンガンタックル	(壁が前)⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ	20+15+15	23	143	1	166		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		20+15+15	23	143	1	166				-	-	-	-	-
ココナッツクラッシュ	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	20+30	15	116	1	131		上段横投げ		-	-	-	-	-
アームブリーカー	(敵横)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	60	10	144	1	154		上段横投げ		-	-	-	-	-
コルクスクリューナックル	(敵横向き、しゃがみ)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	70	10	105	1	115		下段横投げ		-	-	-	-	-
バックブリーカー	(敵後ろ向き、立)Ⓟ＋Ⓖ	80	20	180	1	200		上段背後投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		100	20	195	1	215				-	-	-	-	-
チョークスイーパースイング	(敵後ろ向き、立)⇦Ⓟ＋Ⓖ	75	10	257	1	267		上段背後投げ		-	-	-	-	-
バックブリーカー	(敵後ろ向き、しゃがみ)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	80	20	180	1	200		下段背後投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		80	20	195	1	215				-	-	-	-	-
リフトアップスロー	(ストマッククラッシュ後)⇩Ⓟ＋Ⓖ	30	10	73	1	83		ヒット投げ		-	-	-	-	-
トーキックスプラッシュマウンテン	(トーキックヒット後)⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ	100	20	229	1	249		ヒット投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		110	20	252	1	272				-	-	-	-	-
パワーボム	⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	70	20	139	1	159		下段投げ		-	-	-	-	-
▷対座盤跌		70	20	139	1	159				-	-	-	-	-
アイアンクロー	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	50	20	179	1	199		下段投げ		-	-	-	-	-
▷対座盤跌		50	20	179	1	199				-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		50	20	177	1	197				-	-	-	-	-
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	30+20+10+20	20	111	1	131		下段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		30+20+10+20	20	111	1	131				-	-	-	-	-
デビルリバースクロー	(敵うつぶせ頭、足)⇩Ⓟ＋Ⓖ	0	1	1	80	81		ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット		0	1	109	1	110				-	-	-	-	-
デビルリバースクロー	(敵あおむけ頭、足)⇩Ⓟ＋Ⓖ	0	1	1	80	81		ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット		0	1	120	1	121				-	-	-	-	-
ストンピング	⇘Ⓚ	15	26	2	42			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
ボディープレス	⇧Ⓟ	30	25	6	79		36	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	60					-	-	-	-	-
ライデンドロップ	⇩⬆Ⓟ	40	31	4	65		36	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	76					-	-	-	-	-
ランニングボディプレス	(走り中)Ⓟ＋Ⓚ	20-40	18	11	80			中（走り攻撃）	ダウン	-	-	-	-	-
ランニングヒップアタック	(走り中)Ⓚ＋Ⓖ	30	26	7	25			中（走り攻撃）	ダウン	-	-	-	-	-

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵 返し技[いなし]

ジェフリー基本戦術

安定したキャラクターとなったジェフリー。デビルリバースクローからの攻めに注目！

a b c d
ストレートハンマーをガードさせてからの選択肢。基本的な投げ技と中段攻撃の2択と、カウンター狙いのバーティカルキック。

ストレートナックルをガードさせてからの選択肢

ストレートナックル(Ⓟ)を相手にガードさせれば、こちら側が1フレーム有利な状態となる。ただし、それはⓅⓖと入力した場合で、ⓅⓀキャンセルにした場合は最速のタイミングでキャンセルをしても2フレーム不利なので注意するように。ストレートナックルの後は、投げ技と中段攻撃による2択をかけていく。中段攻撃は、オーソドックスにニーアタック(⇨Ⓚ)を使ってもいいし、上段攻撃を回避しつつヒットが望めるミドルヘルスタップ(⇨Ⓟ+Ⓚ)もいいだろう。投げ技は、やはりスプラッシュマウンテン(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)が一番使いやすい。なんと言っても、確実にデビルリバースクロー(⇩Ⓟ+Ⓖ)へつなげるのは魅力的だ。また、ストレートナックルからバーティカルキック(⇩Ⓚ)をつなぐのも有効で、カウンターでバーティカルキックがヒットした場合は、続けざまに投げ技が決まる。カウンター狙いで出していこう。

a
強制的に相手をしゃがみ状態にすることができる。
b c d e
相手の対応によって、こちらは選択肢を変えていく必要があるということ。相手のレベルを考えて使っていくといいだろう。

ヘルダンクハンマーをヒットさせてからの選択肢

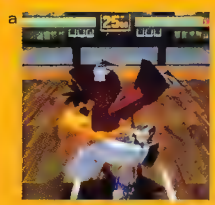
ヒットすれば相手を強制的にしゃがみ状態にしてしまう中段攻撃、ヘルダンクハンマー(⇩Ⓟ+Ⓚ)。この強制しゃがみ状態は回復をすることが可能なので、相手の動きに対応した選択肢が必要となる。ヒット後に、相手がしゃがみ状態のままであれば下段投げを狙い、回復後に立ちガードをするようであれば上段投げを、回復後に打撃技で反撃をしてくる場合はバーティカルキックのカウンターヒットを狙う。再びヘルダンクハンマーを出すのも意外と効果的だ。ヘルダンクハンマーへのつなぎ方としては、ストレートナックルから連繋させてもいいし、デビルリバースクローの後に狙ってみてもいいだろう。普通に中段攻撃を出す状況で出していけばいいということだ。

ジェフリー基本戦術

a b
特定の投げ技と打撃技から確実に決めることができる。
c d e
回復後の相手の状態に応じて、上段投げと下段投げを使い分け、回復後の反撃にはバーティカルキックのカウンターヒットを狙う。中段攻撃はあまり必要ないだろう。

デビルリバースクローからの選択肢

デビルリバースクローからの選択肢は、はっきり言って3つだけでいい。立ち状態の相手には上段投げ、しゃがみ状態に対しては下段投げを狙う。デビルリバースクローの起こしモーションは回復可能なので、回復後に打撃技による反撃をしてくる相手には、バーティカルキックのカウンターヒットを狙う。中段攻撃という選択肢も必要ではあるが、相手のレベルが高ければ高いほど、回復後の読み合いに中段攻撃は不要となってくるのだ。なぜかというと、回復後の打撃技に合わせる技はバーティカルキックが最も性能が良く、リーチの短いニーアタックや、発生の遅いミドルヘルスタップといったジェフリーの持つ中段攻撃は、あまり意味をなさない。しゃがみガードを読んだのなら、思いきって下段投げを狙った方が断然、成功率が高いはず。選択肢は3つ。これだけで十分だ。



a b c d e f g
5種類の投げ技と、2種類の打撃技から確実に決めることができる。ただし、打撃技の方は、しゃがみ状態の相手にヒットさせた場合という制約があるので注意。

h i j
打撃技がカウンターでヒットした場合は確実に決まるようになる。

デビルリバースクローが確実に決まる技

追い打ちとしてデビルリバースクローが確実に決まる技がいくつかあり、投げ技ではスプラッシュマウンテン、パワーボム(⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、バックブリーカー(Ⓟ+Ⓖ)、バックブリーカー(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、アームブリーカー(⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)の計5種類から狙っていける。注意点としてスプラッシュマウンテンの後は、ほんのわずかだがクイックバックをしてからデビルリバースクローを出す必要がある。先行入力で⇦+Ⓔと入力し、下がった瞬間に出せば決めやすいだろう。打撃技からでは、しゃがみ状態の相手に対してエルボースタンプ(⇦Ⓟ)かヘッドアタック(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)がヒットした場合に確実に決まり、それら以外の打撃技はカウンターでヒットさせればデビルリバースクローが狙っていける。その際は、ダウン中のバウンドが終わる頃を見計らって出せばタイミングを取りやすい。ミドルヘルスタップの後は比較的簡単に狙っていける。

ジェフリー応用戦術

a b c
すでにメジャーだが、エスケープからの下段側面投げはやはり重要。

d
打撃技を含わせるという選択肢。ありがちだが効果的なのは事実。

e
相手の投げスカりモーションを発生させて、そこを投げてもいい。

下段投げについて

下段投げを投げ抜けされてしまう可能性を、低くするための手段として有効なのが、下段投げと見せかけて打撃技を合わせるという選択肢。読み合いといえば読み合いなのだが、これではあまりに普通過ぎるといったところだろうか。そこで、下段投げ抜け失敗時に下段パンチが発生するキャラクターに対しては、その下段パンチをエスケープで回避して、そこに側面下段投げを決めるというテクニックを狙ってみよう。下段蹴り起きをガードした後が比較的 入りやすい 。下段投げを持っているキャラクターは下段投げ失敗モーションが発生するので、そこに上段投げを狙っていこう。そうすれば、少なくとも下段投げを狙うこと自体の選択肢が3つに増えるので、多少は攪乱できるはずだ。

a b c d e
カウンターヒットのバーティカルキックから、毎回ダイレクトに投げ技へつなぐのは控えよう。

カウンターヒットのバーティカルキックからの選択肢

バーティカルキック(⬇Ⓚ)は、カウンターでヒットした場合に投げ技が確実に決まる。ガードされた場合は反撃を受けてしまうものの、リターンを考えれば申し分なく使っていける技だろう。カウンターでヒットしたときに、安直に投げ技を狙ってもいいのだが、対ジェフリー時の投げ抜けは⇦Ⓟ+Ⓖか⇨Ⓟ+Ⓖに絞られやすいので、スプラッシュマウンテン(⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)などを抜けられてしまうことは多いはず。そこで、投げ抜けに対して打撃技を合わせたり、Ⓚキャンセルで投げ抜け失敗モーションを発生させ、そこに投げ技を狙ったりと、ワンパターンにならないように心掛けていきたい。せっかくのチャンスに、みすみす読み負けしてしまわないように。

a b c
フロントバックブリーカーを投げ抜けされると上段投げを喰らう。

投げ抜けについて

ジェフリーの持つ投げ技の中で、フロントバックブリーカー(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)は投げ抜けをされた場合に上段投げを確実に喰らってしまう。長いコマンドを要求された後、投げ抜けをされると確実に反撃を受けることになる。これではフロントバックブリーカーを使う意味はまったくないと言っても過言ではないだろう。まあ、元々フロントバックブリーカーを使っている人は少ないと思うが……。

ジェフリー応用戦術

a

b

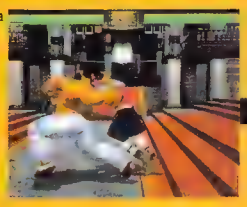
c
後ろ攻撃にはバーティカルキックを合わせていこう。

c

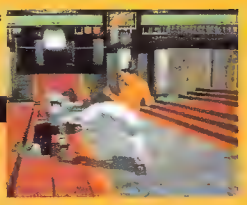
a
強制的に背後を向かせるトルネードハンマーからの選択肢。
b
エスケープに対しては投げ技を狙っていくと良い。

トルネードハンマーからの選択肢

ヒットした場合に、相手を強制的に振り向かせるという一風変わった打撃技、トルネードハンマー(⇨⇦Ⓟ)。この技で相手の背後を取った場合の選択肢として、後ろ攻撃を出してくるようならバーティカルキックのカウンターヒットを狙い、エスケープで振り返る相手には上段投げを狙っていく。クイックフォワードで逃げられた場合は仕方がないので、その際は直後の読み合いを重視しよう。トルネードハンマーの狙いどころは、相手の上段蹴り起きをガードした場合に、投げ抜けに対して合わせるというのが有効だ。


a

b


c

d

a b c d
確実に決まる打撃技はヒールアタックのみ。あえてヒールアタックを決めず、エスケープに対して上段投げや、後ろ攻撃にバーティカルキックを狙ってもいいだろう。

バックスローからの選択肢

ジェフリー版、進歩里胯と呼ばれるバックスロー(⇧Ⓟ+Ⓖ)からは、ヒールアタック(⇦⇨Ⓚ)が確実に決まる。リング際での押し出し用としては使える連続技だが、ダメージ的には大したものではないので、リング際以外では振り返り攻撃にバーティカルキックのカウンターヒットを狙ったり、エスケープで振り返る相手には上段投げを狙ったりしていこう。ジェフリーの持つ投げ技は、⇧Ⓟ+Ⓖと⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜けをされてしまうものが多い。投げ抜け対策としてバックスローは活躍する技だ。なお、バックスローから背後投げを決めることができるが、相手がガードボタンを押すか押さないかによってタイミングを変えなくてはならない。確定ではなく、2択ということになる。

a

b

c

d

e

a b c d e
ヘッドアタックからのバウンドコンボ。拾える、拾える。でも、やっぱこれって完璧な魅せ技でしょ？

ヘッドアタックからのバウンドコンボ

ヘッドアタック(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)がしゃがみ状態の相手にヒットした場合、ダッシュエルボー(⇨⇨Ⓟ)、ライジングハンマー(⇨⇧ⓅⓅ)、ケンカアッパー(⇧⇧Ⓟ)といった低い打点に攻撃判定が発生する打撃技で、バウンド中の相手を拾い上げることができるのだ。立ち状態の相手にヘッドアタックがヒットした場合でも、一応これらのバウンドコンボは成立するが、タイミングが非常に難しい。実用性はあまりないが、魅せ技としてはなかなかのものだろう。

ジェフリー空中コンボ

a b c
ニーアタック2発からの小ダウン攻撃。基本的かつ、重要なコンボだ。

カウンターヒットのニーアタック→ニーアタック→小ダウン攻撃

ニーアタック(⇨Ⓚ)をカウンターでヒットさせて相手を浮かせ、再びニーアタックを決めて小ダウン攻撃(⇧Ⓟ)で締めるコンボ。最後の小ダウン攻撃は、まず回避されないので安心して出せる。全キャラクターに対して決めることができ、全体力の4割程度を奪うことができるので使用価値は高い。また、中量級のキャラクターまでならニーアタック×2の間にストレートナックル(Ⓟ)を挟むことが可能。この場合は全体力の5割程度を奪うことができる。

a b c d
実用性は低いが、運搬力はそこそこあるので使えないわけではない。

カウンターヒットのニーアタック→トリプルアッパー

ニーアタック(⇨Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、高く浮いた相手をトリプルアッパー(⇧ⓅⓅⓅ)で追撃するコンボ。最後のケンカアッパーまでしっかり決まるので、ダメージ量は全体力の4割程度を奪う。平地では中量級のキャラクターにまで決まり、アンジュレーションが絡めば全キャラクターに対して決まるようになる。

ジェフリー空中コンボ

a b c d
見た目重視のコンボ。効果音が気持ちイイのでサウンドフェチの人はぜひ。

カウンターヒットのニーアタック→コンボケンカフック

またもやニーアタック(⇨Ⓚ)をカウンターでヒットさせてからのコンボ。浮いたところにコンボケンカフック(ⓅⓅ⇦Ⓟ)を決めるのだが、対軽量級のキャラクター限定なので、決められるチャンスは少ない。一応、アンジュレーションが絡めば中量級のキャラクターにまで決めることができる。ダメージ量は全体力の4割程度なので、前述のコンボと大差はない。

a b c d e
バイステージの最も高い位置からぎりぎり決まるコンボ。実用性なんて言葉は知りませんな。

カウンターヒットのケンカキック→ニーアタック→1、2アッパー

ケンカキック(⇨⇨Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、浮いたところをニーアタック(⇨Ⓚ)で拾ってから1、2アッパー(ⓅⓅⓅ)を決めるコンボ。アンジュレーションを利用しなければならず、かつ軽量級のキャラクターにしか入らないと、非常に条件が厳しい。ダメージ量は全体力の5割程度と高めなのだが、対戦で決められるチャンスはまずないだろう。

カゲ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
弾拳（だんけん）	Ⓟ	10	8	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く	Ⓟ	10	8	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷その場	⬅Ⓟ	10	8	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	10	8	2	12			上	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上[●]	上[上]
烈掌（れっしょう）	ⓅⓅ	10	8	2	17			上上		上	●	-	上[●]	上[上]
散弾撃（さんだんげき）	ⓅⓅⓅ	12	9	2	18			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	ⓅⓅⓅⓀ	30	16	2	35			上上上中	よろけ	中	-	中	中[中]	中[中]
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	ⓅⓅⓅ⇦or⬁Ⓚ	20	10	3	39			上上上中	ダウン	サ	-	-	-[-]	サ[-]
烈掌脚（れっしょうきゃく）	ⓅⓅⓀ	30	14	2	29			上上上		上	-	上	上[-]	上[上]
烈掌螺旋撃（れっしょうらせんげき）	ⓅⓅ⇦Ⓟ	17	13	2	21			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげり）	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	30	16	2	35			上上上中	ダウン	中	-	中	中[-]	中[中]
葉重ね（はがさね）	ⓅⓀ	20	12	2	25			上上		上	-	上	上[-]	上[上]
側弾（そくだん）	Ⓟ＋Ⓔ	14	12	2	17			上		上	●	-	上[●]	上[上]
側弾（そくだん）	⬀Ⓟ	14	12	2	17			上	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上[●]	上[上]
側弾重ね（そくだんがさね）	⬀ⓅⓀ	20	12	2	25			上上		上	-	上	上[-]	上[上]
螺旋（らせん）	⇦Ⓟ	17	13	2	21			上		上	●	-	上[●]	上[上]
螺旋裏蹴り（らせんうらげり）	⇦ⓅⓀ	25	16	2	27			上中		中	-	中	中[-]	中[中]
肘打ち（ひじうち）	⇨Ⓟ	19	11	2	22			中	よろけ	中	-	-	中[●]	中[-]
風閃刃（ふうせんじん）	Ⓟ＋Ⓚ	16	23	3	20			中	酔い醒まし1	上	●	-	上[●]	上[上]
落閃刃（らくせんじん）	⇨Ⓟ＋Ⓚ	16	16	3	27			中		上	●	-	上[●]	上[上]
落閃刃返し（らくせんじんがえし）	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	14	13	2	25			中上	ダウン 酔い醒まし2	上	●	-	上[●]	上[上]
旋風刃（せんぷうじん）	⇩Ⓟ＋Ⓚ	20	16	2	25			中		上	●	-	上[●]	上[上]
葉隠閃刃（はがくれせんじん）	⬂Ⓟ＋Ⓚ	24	16	3	30			中	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
影刃（かげやいば）	⇨⇩⬂Ⓟ	40	15	5	41			中	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
▷前転、後転後		40	15	5	41					上	●	-	上[●]	上[上]
岩暫破（がんざんは）	⬇⬂Ⓟ	20	14	1	32			中	ダウン よろけ	上	●	-	上[●]	上[上]
地擂り弾（じずりだん）	⬇Ⓟ	9	10	1	14			下		下	-	-	-[-]	下[-]
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	-[-]	下[-]
突き返し蹴り（つきかえしげり）	Ⓚ	25	14	2	23			上	ダウン	上	-	上	上[-]	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	25	12	2	25			上	ダウン	上	-	上	上[-]	上[上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	14	2	23			上	ダウン	上	-	上	上[-]	上[上]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 返し技[いなし] アキラ カゲ ウルフ バイ 葵

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
幻葉 (げんよう)	⇦Ⓚ＋Ⓖ	30	22	3	22			上		-	-	-	- -	上 -
中蹴り (なかげり)	⇘Ⓚ	22	14	2	25			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
横蹴り (よこげり)	⇘Ⓚ＋Ⓔ	22	14	2	26			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
旋蹴り (つむじげり)	⇩Ⓚ＋Ⓖ	35	14	2	31			中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
旋風蹴り (せんぷうげり)	⇘Ⓚ	40	20	2	35			中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
水車蹴り (すいしゃげり)	⇘Ⓚ＋Ⓖ	50	12	4	59	59		中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
裏水車 (うらすいしゃ)	⇘Ⓚ＋Ⓖ	40	23	4	42	27		中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
円月蹴り (えんげつげり)	⇗Ⓚ＋Ⓖ	35	30	4	23			中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵中間		35	30	4	23				ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵遠く		35	30	4	25	33			ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵遠くガード			1	1	40					-	-	-	- -	- -
浮身膝蹴り (ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	38	14	2	39			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
葉呀龍 (はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ	40	25	8	43			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
雷龍飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	40	20	20	77			下	ダウン	-	-	-	- -	- -
擂り蹴り (すりげり)	⇩Ⓚ	14	16	1	24			下		下	-	-	- -	下 -
流影脚 (りゅうえいきゃく)	⇨⇨Ⓚ	20-30	27	4	36			下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
回転地擂り脚 (かいてんじずりきゃく)	⇦⇗⇩⇘⇨Ⓚ	20-35	25	5	41	25		下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	37					-	-	-	- -	- -
後転地擂り脚 (こうてんじずりきゃく)	⇨⇘⇩⇗⇦Ⓚ	20-35	27	5	31			下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード										-	-	-	- -	- -
地走り (じばしり)	⇗Ⓚ	19	19	6	48			下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
針鼠弾 (しんそだん)	(前転、後転後)⇦⇗⇩⇘⇨Ⓟ	15	1	9	35			下	ダウン	-	-	-	- -	- -
落刃返り (らくじんがえり)	⇦⇦Ⓟ	14	13	2	16			上(振り返り攻撃)		-	-	-	- [●]	- -
裏旋蹴り (うらつむじげり)	⇦⇦Ⓚ	24	15	2	24			上(振り返り攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
龍尾閃 (りゅうびせん)	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	12	21	2	24			下(振り返り攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
裏葉 (うらは)	(敵背後)Ⓟ	12	10	2	19			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
逆蹴り (ぎゃくげり)	(敵背後)Ⓚ	25	14	3	26			上(後ろ攻撃)	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
裏手刀 (うらしゅとう)	(敵背後)⇩Ⓟ	15	14	1	24			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
陰旋風蹴り (かげせんぷうげり)	(敵背後)⇖Ⓚ	40	26	5	26			中(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 返し技[いなし] アキラ カゲ ウルフ バイ 葵

カゲ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
背龍爪 (はいりゅうそう)	(敵背後)⇧Ⓚ	30	31	5	31		37	中(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	-	-
裏旋風蹴り (うらせんぷうげり)	(敵背後)⬀Ⓚ	25	32	4	37		33	中(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ガード			1	1	54					-	-	-	-	-
半月蹴り (はんげつげり)	(敵背後)⬇Ⓚ	30	16	2	37			下(後ろ攻撃)		下	-	-	-	下 [下]
落葉 (らくよう)	(大ジャンプ)⇨Ⓟ	30	14	2	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	-	-
飛翔蹴り (ひしょうげり)	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	5	4	61			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	-	-
丸太蹴り (まるたげり)	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	-	-
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	-	-
落葉旋風弾 (らくようせんぷうだん)	(大ジャンプ上昇中、敵遠く)⇨Ⓚ	30	30	38	46			中(大ジャンプ攻撃)	針鼠弾に繋がるダウン	-	-	-	-	-
円月蹴り (えんげつげり)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	21	4	39			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	-	-
▷敵ガード			1	1	40		24			-	-	-	-	-
回転延髄蹴り (かいてんえんずいげり)	(大ジャンプ)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	-	-
手刀 (しゅとう)	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	33	4	23			中(小ジャンプ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
飛び正拳 (とびせいけん)	(小ジャンプ空中)Ⓟ	24	14	3	34			下(小ジャンプ攻撃)		下	-	-	-	下 -
飛び前蹴り (とびまえげり)	(小ジャンプ上昇中)Ⓚ	20	10	2	34			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	-	-
突き踵蹴り (つきかかとげり)	(小ジャンプ空中)Ⓚ	20	10	2	13			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	上	-	-
地旋 (じつむじ)	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	19	4	40			下(小ジャンプ攻撃)		下	-	-	-	下 -
太刀 (たち)	Ⓟ＋Ⓖ	50	20	50	10	79		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		60	20	70	1	90				-	-	-	-	-
刀霞 (かたながすみ)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	50	20	60	1	80		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		45	20	75	1	95				-	-	-	-	-
影霞 (かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	50	10	79	1	99		上段投げ		-	-	-	-	-
浮霞 (ふがすみ)	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	60	10	114	1	124		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		65	20	114	1	124				-	-	-	-	-
順逆自在 (じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ＋Ⓖ	0	1	57	1	77		上段投げ		-	-		-	-
▷敵後ろ向き立ち		0	1	76	1	77				-	-		-	-
▷敵横向き立ち		0	20	76	1	77				-	-		-	-
▷対鷹嵐		0	20	57	1	77				-	-		-	-

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英
弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	40	20	8	60	87		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		55	20	8	60	87				-	-	-	-	-
イズナ落とし(いずなおとし)	(弧延落後)⇧Ⓟ＋Ⓖ	60	107	71	1	178		投げコンボ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		70	45	80	1	125				-	-	-	-	-
霧霞(きりがすみ)	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	15	80	1	95		上段横投げ		-	-	-	-	-
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	50	20	127	1	147		上段背後投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		60	20	125	1	147				-	-	-	-	-
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向きしゃがみ)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	50	20	119	1	139		下段背後投げ		-	-	-	-	-
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⇗Ⓟ＋Ⓖ	20+10+10+10	1	1	71	72		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット			24	146	1	170				-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		10+20+10+10	1	1	71	72				-	-	-	-	-
▷対鷹嵐、ヒット			24	146	1	171				-	-	-	-	-
闇霞(やみがすみ)	(敵背後)⇧Ⓟ＋Ⓖ		1	1	65	66		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷敵ヒット		50	19	91	1	110				-	-	-	-	-
小手返し(こてがえし)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	30	1	75	1			上段P返し		-	-	-	-	-
踵落とし(かかとおとし)	(敵ダウン)⇘Ⓚ	13	28	2	43			ダウン攻撃		-	-	-	-	-
飛翔撃(ひしょうげき)	(敵ダウン遠)⬆Ⓟ	30	48	4	69		52	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	73					-	-	-	-	-
飛鳥(あすか)	(敵ダウン中)⬆Ⓟ	40	49	2	26		52	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	80					-	-	-	-	-
飛延弾(ひえんだん)	(敵ダウン近)⬆Ⓟ	30	41	9	60		51	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	58					-	-	-	-	-
地滑り(じすべり)	(走り中)➡Ⓚ	30	18	6	36			下(走り攻撃)		-	-	-	-	-
前転(ぜんてん)	⇦⇗⇩⇘⇨		1	27	19			移動		-	-	-	-	-
後転(こうてん)	⇨⇘⇩⇗⇦		1	27	22			移動		-	-	-	-	-
▷前転後	⇨⇘⇩⇗⇦Ⓟ		1	30	1			移動		-	-	-	-	-
側転(そくてん)	⇦Ⓔ		1	45	1			移動		-	-	-	-	-
裏浮身(うらふしん)	⇩⇖		1	43	1			移動		-	-	-	-	-
技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英 返し技[いなし]

カゲ基本戦術

弧延落からのコンボで縦押し力はトップランク。可はあり不可はない、変幻自在の万能キャラクター。

a b c d e f
弾拳をガードさせた場合、五分という状態ではあるが攻めていくことができる。選択肢は投げ技、肘打ち、擂り蹴りといったところ。

弾拳をガードさせてからの選択肢

上段パンチである弾拳(Ⓟ)をガードさせた場合、フレーム的には五分の状態となるが、こちら側は烈掌(ⓅⓅ)などのコンビネーションにつなぐことができるので、実質的には有利な状態と言える。ゆえに、2択を迫っていくことが可能で、選択肢としては前述した烈掌(ⓅⓅ)などのコンビネーションへつなぐ、中段攻撃の肘打ち(⇨Ⓟ)を狙う、投げ技を狙う、擂り蹴り(⇩Ⓚ)のカウンターヒットを狙う、エスケープを行なう、といったものが挙げられる。擂り蹴りがカウンターでヒットした場合は、フレーム的には五分の状態となるのだが、こちら側はしゃがみ状態になっているので、下段投げを持っていないキャラクターに対しては確実に投げ技を決めることができる。他には、弾拳→龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)という連繋もなかなか有効だ。

a b c d e
肘打ちで相手をよろけさせた場合は弾拳をガードさせた場合と似たような選択肢を迫れば問題ない。

肘打ちで相手をよろけさせてからの選択肢

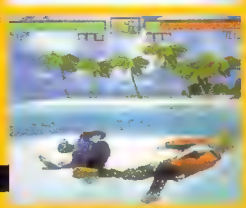
しゃがみ状態の相手に対して肘打ちがヒットした場合、よろけを誘発することができる。よろけは回復こそ可能ではあるが、圧倒的にこちら側が有利な状態となるため、2択を迫っていける。よろけ後の立ち状態に対しては投げ技を、しゃがみ状態に対しては肘打ちや中蹴り(⇘Ⓚ)を、よろけを回復してから打撃技で反撃をしてくるようなら擂り蹴りのカウンターヒットを狙う。回復後に投げ技を狙ってくる場合は、しゃがみクイックで相手の投げ技をスカして、投げ失敗モーションに投げ技を狙おう。また、よろけを回復しないようであれば、葉重ね(ⓅⓀ)や散弾撃(ⓅⓅⓅ)を決めればいい。

カゲ基本戦術

a b c d
円月蹴りはガードされても反撃を受けないので、読みさえ当たれば一転して有利な状態へ持っていくことが可能なのだ。

円月蹴りをガードさせてからの選択肢

円月蹴り(⇗Ⓚ+Ⓖ)は一見、隙がありそうに見えるが、最も遠距離でガードされない限り確定の反撃は受けずに済む。この、隙のありそうなモーションで相手を誘い、引っ掛けるという戦法がなかなか有効で、選択肢としてはエスケープ、擂り蹴り、しゃがみガードといったものが挙げられる。エスケープは相手の肘打ちすら回避できるので、かなり効果的な選択肢。擂り蹴りはカウンターでのヒットを狙い、しゃがみガードは相手の投げ技をスカす目的で行なう。あまり使い過ぎるとさすがにバレてしまうので、出しどころを考えて使っていこう。



a b
相手の足が下降し始めたくらいから当たり判定が出現する。

c d e f
4種類の追い打ちが可能。相手の下段蹴り起きに円月蹴りを合わせてから狙ってみよう。

円月蹴りからのバウンドコンボ

円月蹴りがしゃがみ状態の相手にヒットした場合、バウンド気味にダウンしているところへ影刃(⇨⇩⇦Ⓟ)、水車蹴り(⇘Ⓚ+Ⓖ)、風神脚(⇘Ⓚ)、地走り(⇗Ⓚ)といった技を決めることができる。タイミングは目押しといった感じで、相手のグラフィックを見ながら狙うと決めやすいだろう。比較的、見栄えのするコンボなのでマスターしておきたい。

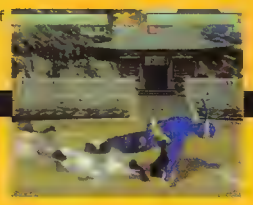
a b c d
下段投げとは交互に勝ち負けが決定するものの、ほとんどのキャラに対しては投げ技が確実に決まる。

カウンターヒット擂り蹴りからの選択肢

擂り蹴りがカウンターでヒットした場合、フレーム的には五分の状態になるのだが、こちら側はしゃがみ状態なので下段投げを持っていないキャラクターに対しては確実に投げ技が決まる。こちらの投げ技と相手の下段投げが同時に入力された場合、1P側→2P側→1P側……と交互に勝ち負けが決定するため、確定ではなくなってしまうのだ。また、投げ抜け対策として、相手の投げ抜けに打撃技を合わせたり、Ⓚキャンセルで投げ失敗モーションを発生させてそこを投げたりと、常に相手の裏をかくように心掛けるべし。

カゲ応用戦術

a b
順逆自在からの確定コンボがいくつか存在する。
c d
影刃のコンボは先行入力気味のタイミングで繰り出すべし。
e f g
飛び前蹴りは確実にヒットし、その後龍尾閃→半月蹴りや、影刃を決めることができる。



順逆自在からの選択肢

上段投げ、背後投げ、側面投げと、どの角度からでも可能な順逆自在(⇨Ⓟ+Ⓖ)。上段投げと側面投げの順逆自在からは、飛び前蹴り(⇗Ⓚ)→龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)→半月蹴り(⇩Ⓚ)というコンボと、影刃(⇨⇩⇘Ⓟ)→影刃というコンボが決まる。影刃×2のコンボは、どちらの影刃も先行入力で出すことがポイント。背後投げの順逆自在からは、葉重ね(ⓅⓀ)や雷撃掌(ⓅⓅⓅ)なども決まる。

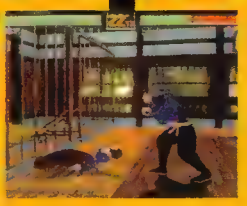
▶影刃→影刃のコンボは、1発目の影刃の時点でアキラの地旋腿(⇩Ⓚ)など、一瞬で振り向くことのできる後ろ攻撃を出されると、2発目の影刃が空振りしてしまう。また、葵の裏小手返し(⇨Ⓟ+Ⓚ)で返されてしまうというのも覚えておこう。

a b
ほとんどの上段攻撃を回避しながら、ヒットさせることができる。
c d
カウンターでヒットすれば投げ技が確実に決まるというオマケつき。

風閃刃について

一見、何の使い道もなさそうなチョップこと、風閃刃(Ⓟ+Ⓚ)。実は、酔い醒まし技ということ以外に、風閃刃にはちゃんとした使い道が存在する。風閃刃は、攻撃モーションが非常に特殊で、姿勢は低いが攻撃は上方向から振り下ろされる。そのモーションでさまざまな打撃技を回避しつつヒットさせることが可能で、特に上段攻撃を回避しやすい。さらに、それだけではなく、風閃刃がカウンターでヒットした場合は、なんと投げ技が確実に決まるのだ。弾拳(Ⓟ)や烈掌(ⓅⓅ)から連繋して出したり、牽制技として中距離で繰り出せば、かなりの効果が得られるはず。

カゲ応用戦術



a b c d
壁にぶつかった時点で弧延落のダメージが与えられ、その後に追い打ちを決めることによって両方のダメージを与えることになる。

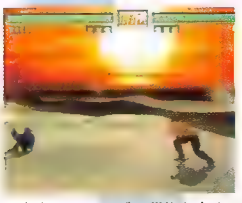
壁ダメージについて

通常、弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)からの空中コンボは、弧延落で相手が地面に叩きつけられる前に打撃技を打ち込むので、弧延落自体のダメージはゼロとなるが、壁を利用すればその問題を解決することができる。弧延落で落下中の相手が壁に衝突した場合、「地面に落下した」ということになり、まず弧延落のダメージ40が相手に与えられる。この後、打撃技での空中コンボを普段通りに決めれば、弧延落と空中コンボのダメージ両方を相手に与えることができるというわけだ。

a b
針鼠弾から影刃をつなぐことができる。連続ヒットになる場合も。
c d e
落葉旋風弾から間髪入れずに繰り出すことも可能。実用性は……。

針鼠弾について

高速で攻撃判定のある前転を繰り出す技、針鼠弾(⇦⇨⇩⇨Ⓟ)。回転地擂り脚(⇦⇨⇩⇨Ⓚ)、後転地擂り脚(⇨⇩⇩⇨⇦Ⓚ)、雷龍飛翔脚(⇦⇨⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)といった技を派生させることが可能で、『VF3』で追加された新技、影刃(⇨⇩⇨Ⓟ)も針鼠弾から出すことができる。そして、面白いことにジャンプ攻撃の落葉旋風弾(↗Ⓚ)で地面に着地した瞬間に針鼠弾を入力すると、落葉旋風弾から連続して針鼠弾が派生する。ほとんど意味をなさないが、落葉フェチの人にはぜひ使って欲しいところ。



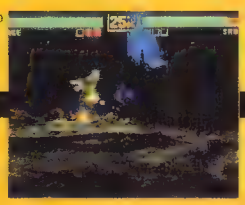
▲ウルフステージで背後を向き、その状態で針鼠弾を出すと、かなりの時間を逃げることが可能だ。永遠に回り続けることができるわけではないが、相手は走りながら目押しで背後投げを入力しなくてはならないので、とてもやっかいなことに。相手が近づいてきたら後転を混ぜ、背後投げのタイミングを狂わすべし。

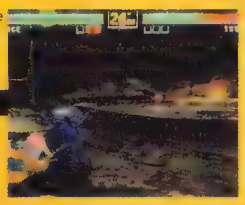
カゲ空中コンボ

a b c
カウンターの中蹴りから弾拳→影刃へとつなぐ、安定したコンボ。

カウンターヒットの中蹴り→弾拳→影刃

中蹴り(⇧Ⓚ)がカウンターでヒットすると相手は浮くので、弾拳(Ⓟ)を挟んでから影刃(⇨⇩⇧Ⓟ)を決めることができる。ダメージ量は全体力の3割程度とそれほど高くはないが、流影脚(⇨⇨Ⓚ)で安定するより威力は高い。このコンボは全キャラクターに対して決まるので、中蹴りを出す際は常に念頭に置いておこう。



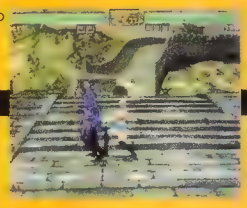


a b c d e
最も遠くまで相手を運ぶコンボ。ダメージもなかなかのもの。

弧延落→浮身膝蹴り→葉重ね→地滑り

弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)後に決める追い打ちの中では最も相手を遠くまで運べ、威力も高く全体力の約5割程度を奪うことができる。このコンボでリングアウトを狙う場合は、最後の地滑りを少し遅めに出さないと自分が先に落ちてしまうので注意。浮身膝蹴り(⇩⇨Ⓚ)を決めた後には、散弾裏蹴り(ⓅⓅⓅⓀ)や散弾螺旋裏蹴り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)、弾拳を挟んでからの散弾風神脚(ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ)、弾拳→ⓅⓀキャンセル→影刃(⇨⇩⇧Ⓟ)といった空中コンボも決められる。アンジュレーションによって、これらのコンボが入らない場合は烈掌脚(ⓅⓅⓀ)が安定して決まる。なお、浮身膝蹴りが出せない人は幻葉(⇦Ⓚ+Ⓖ)で代用すると良い。

カゲ空中コンボ



a b c
相手の真下をくぐる瞬間に旋風刃を出すと背面でヒットする。

弧延落→旋風刃→水車蹴り

弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)で相手を投げた後、クイックフォワードではなく走ってから旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)を出すのがポイント。相手の真下あたりで旋風刃を出すと、相手を通り越しながら微妙な位置へヒットする。さらにこの後、水車蹴り(⇘Ⓚ+Ⓖ)や半月蹴り(⇩Ⓚ)までヒットするという、何とも不思議なコンボだ。文章よりも、連続写真を見てもらった方が理解が早いだろう。

a b c d e
壁ダメージを利用したコンボ。比較的簡単に決められるはず。

弧延落→円月蹴り→弾拳→地擂り弾→影刃

壁に向かって相手を投げたときに決めるコンボ。弧延落のダメージと空中コンボのダメージ両方を与えることができ、その威力は全体力の約6割を奪う。また、葵に対してのみ、円月蹴り(⇗Ⓚ+Ⓖ)から影刃(⇨⇩⇦Ⓟ)を決め、バウンド気味にダウンしているところへ水車蹴り(⇘Ⓚ+Ⓖ)をヒットさせることができる。全体力の8割程度を一気に奪う、恐ろしいコンボだ。

結論のない座談会 PART.2

本日の出勤時間：羽田隆之（座談会の開始1時間前に到着してました）
篠原元貴（ごめんなさい、大寝坊して一番遅れてきました）
宮山武久（羽田さんと一緒に、一番乗りでした）
永田泰大（すまん、ちょっとだけ遅れた）

心の交流

風　人によって、対戦のどこに楽しさを感じるかが違うから、難しいよね。

ブ　相手がちゃんと考えてて、それを読んで闘うのが楽しいですけど。お互いの定義が納得した上で消化されてるからこそ楽しいのかな、と。あくまでも、俺の推論なんですけどね。

新　普通は、なんか気持ちが伝わってくるじゃん。勝とうとする意志とか。でも、伝わってこない人がいるんだよね。「この人、ホントにゲームやりてえのかよ」みたいな。

柏　そういう人って、「自分で金使ってんだから、どうプレーしようが自分の勝手だ」みたいに思ってるらしいんですよ。

新　いや、それはそうだと思うけど、気持ちがまったく伝わってこないと、ロボットと対戦してるみたいな気分になる。それがつまらない。

ブ　つまらなくなった時点で、こっちの攻めってすごい単調になると思うんですよ。「つまんねーなー、あーもーダッシュハンマーでも出しとけー」とか。しかも、それで負けちゃったりとか。

新　そういう相手に複雑なことしても、意味ないからね。そういうときは、ムカつくよりも悲しくなる。「なんでこんな気持ちになりながら、やんなきゃいけないんだ」って。でも、その一方では「どんな相手にもちゃんと勝たなきゃ、それぞれのスタイルがあるんだし」とか。

ブ　俺はいら立ちますね。他に楽しいこととかいっぱいあんのに、それを知らんのかもしんないけど、とにかくもっと楽しんで欲しいなぁって思うんですけどね。

柏　でも、勝てなきゃつまんないじゃん。

ブ　だから、「どこに楽しみの比重を置くか」だと思うんですよ。勝ったら勝ったで楽しいし、その中で試合の内容まで楽しめれば、そっちの方がいい。

新　否定しようってわけじゃないけど……心の交流ができないですよね、そういう人とは。一緒にいても楽しくはないだろうし。

柏　そんな奴に限って話し掛けてくる（笑）。「僕のジャッキー、どうでした？」って（笑）。しょうがないから、そいつ見て、「あン？」。

一同　（笑）

バトルトーク

柏　「柏ジェフリーさんですよね？」、「いいえ」なんて返したり（笑）。

ハングリー

風　知らない人から話し掛けられたりとか、プチ有名人ならではの光景って、あるよね。

新　でも、タダでゲームができる環境があるっていうのが、わりと負い目といえば負い目なんですよ。それは『バーチャ1』の頃からあるんですけどね。

風　負い目とは？

新　「リスクなしでいくらでもゲームできるから、強いわけですよねぇ」なんて言われたら、言い返してもこっちの気持ちは正確に伝わらないと思うしね。

柏　それは正直言って、すげぇうらやましかったですよ。メーカーからいろいろ情報聞けるんだろうな、とか。

新　うん、「最初に情報もらってるから強いんだ」とか、はっきり言われたわけじゃないけど、そう思われてるんだろうなって気はする。

ブ　でも、『1』にしても『2』にしても、自分の金を使って得たことの方が全然多かったですよね。

新　それはそうなんだけどね。だから、もし僕が開発者だったら、「どっからでもかかってこーい！」なんて言っても、説得力はそれなりにあるんだろうけど、僕の立場だと、ちょっと微妙でしょう。

ブ　言ってること、すごいわかる。でも、気にする必要もないと思いますよ。いくらタダでゲームやったりとかしても、強くなるならないは、結局は本人次第なんだし。筐体買った奴で強くなった人なんて、まずいませんよ。

新　そうだよね。なんか、今まではそういうこともあったんで、「本気になっちゃいけない」って思ってたような気がするんですよ。

柏　おお、カッコイイっすね。

新　「魅せるプレーを信条にしてまーす」とか「美しく勝ちたいでーす」とか、ンなこと言ってりゃなんとなく整合が取れそうだから、そうしてきたんだと思って。最近はそういうのがふっ切れて、逆に勝ちにこだわったりとか。

ブ　超ハングリーっすよね。いい傾向ですよ。

風　“美しく勝つ”とかいうのは、要するにこだわりだと思うんだけど。

新　もちろん、自分なりのこだわりというのは、どういう状態でもあると思うんです。ただ、そのハードルの高さの持たせ方っていうか。最近は「やっぱ勝たなきゃダメだな」って思うし。いくらおだて上げられても、それだけじゃしょうがないなって。

風　じゃあ、つまんないプレーで10戦10勝するのと、こだわった勝ち方で10戦6勝というのだと、どっちを取る？

新　どっちもかな（笑）。

柏　僕の場合、勝ちは絶対なんですよ。頂点っていうか。その中で、魅せられるとこは魅せる。でも、最後に下パンとかでKOっていうのはちょっとな、とは思う。

新　まあ、そのくらいはあるよね。

柏　あるけど、でもこれで仕留めなかったらキツいから、下パンピシッでKOしちゃう。

新　いや、それはもう、下パン打っておくべきなんですよ。

柏　べきですね。

非生産的行為

風　ところで、ゲーセンの状態って、『バーチャ1』『2』『3』で比べてみると、寒くなってるのかな？

新　うーん、熱さで言えば下り坂でしょうね。

風　それは、なんでなんだろう。

柏　『バーチャ3』は、のめり込むようなものがないんですよ。全国大会がなければやってないかもしれない。どっちでもいいような感じ。

新　みんながゲームをプレーしてて、これは生産的行為じゃないんだっていうことに気がつき始めちゃったと。こういうゲーム雑誌の仕事をしてれば、『バーチャ』をやるのは……。

風　生産的行為ですよね。

新　うん、ちょっと複次的ではあるけど、生産的行為の一環って感じになりますよね。でも、一般のプレーヤーだと、誰にも負けないからって別に何かあるわけじゃないし。それで満足できればいいけど、そこまで行けなかったりとか。『バーチャ3』になって、みんながそこに気づき始めたんだと思いますけどね。

風　逆に、それを気づかせないだけの楽しみが『バーチャ3』にあればっていうことになっちゃうんだろうけど……『バーチャ3』は、魅力ないとは思わないけどなあ。

ブ　魅力ないとは思わないですけど、パワー不足だとは思いますね。

新　僕の中ではかなり盛り上がってるんですけどね。ホント楽しくてって感じで。

柏　『バーチャ1』のときは、1日ゲーセンに行かないと、「やべぇ、腕落ちる」って思ってたけど、今は「行くのめんどくせえや」って感じで。

風　難しいね。それは『バーチャ3』のせいなのか、自分の中でゲームへの思いが薄くなってる時期なのか……ただ、俺が『バーチャ3』がリリースされたときに思ったのが、『バーチャ3』をプレーしてない人が否定的な意見を言ってるんじゃないかなっていうこと。

新　それは『バーチャ2』にどっぷりハマった人たちが言ってるんですか？

風　そんな感じ。印象として、最初の頃『ストII』にハマった人たちが『バーチャ1』をやらなかったみたいに。

新　いくら『バーチャ2』をやり倒して強くなっても、次のゲームが出たらそれまでなんだと、またそこで何かに気づいたりしたんじゃないですか。『バーチャ2』があまりにも盛り上がり過ぎてたから、逆に虚しくなっちゃったりとか。

ブ　みんな、なんだかんだ文句言いながらもやってるんですよ。そういうの見てると、ホント「この人、気でも狂ってるんじゃねーかな」とかって思うんですけどね。

新　個人的には、ホントすごい楽しくプレーできてるから、まわりの否定的な声を聞いても自分が影響されることはないんだけど、そこまで否定しながら、「なんでやるの？」っていうのは聞いてみたい。すごい不思議ですね。

ブ　僕はまだ楽しいですけどね。

新　いや、楽しいと思わなかったらやらないでしょう。本誌の「バーチャファイタートゥデイ」だって、そんなに続けてらんないだろうし。

ブ　そうですよ。バカみたいに、毎週4ページも。こんなムックだって、出そうと思わないっすよ。死ぬ思いまでしてね。

風　死ぬ思いね（苦笑）。

（NEXT P.144）

サラ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
ストレートリード	Ⓟ	10	8	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く	Ⓟ	10	8	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	10	8	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷その場	⬅Ⓟ	10	8	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
スゥエースマッシュ	Ⓟ＋Ⓔ	14	21	2	20			上		上	●	-	上[●]	上[上]
ジャブストレート	ⓅⓅ	10	9	1	15			上上		上	●	-	上[●]	上[上]
フラッシュ ピストンパンチ(A)	ⓅⓅⓅ	10	10	2	18			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
フラッシュ ピストンパンチ(B)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	10	9	1	18			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
フラッシュ ピストンパンチ(C)	ⓅⓅ⇧Ⓟ	10	8	1	17			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルパンチ スナップキック	ⓅⓅⓀ	30	14	2	29			上上上		上	-	上	上 -	上[上]
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	35	14	2	45			上上上中		-	-	-	- -	- -
コンボ サマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⬀or⇦Ⓚ(ⓅⓅ⬀or⇦ⓅⓀ)	35	10	4	46		15	上上上中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
▷敵ガード			1	1	47					-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	70					-	-	-	- -	- -
コンボライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ(ⓅⓅ⇧ⓅⓀ)	30	15	3	53			中		-	-	-	- -	- -
パンチハイキック	ⓅⓀ	20	12	2	25			上上		上	-	上	上 -	上[上]
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	19	12	2	27			上中		中	-	中	中 -	中[中]
スナップサイドチョップ	⬂Ⓟ	12	12	2	19			上	酔い醒まし2	上	●	-	上[●]	上[上]
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	12	11	1	23			中	よろけ	中	-	-	中[●]	中 -
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⬂Ⓟ	12	15	2	20			中上	酔い醒まし1	上	●	-	上[●]	上[上]
エルボーヒールソード	⇨Ⓟ⇦Ⓚ	25	18	3	34		19	中中	ダウン	上	-	上	上 -	上[上]
▷敵ガード			1	1	34					-	-	-	- -	- -
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	25	14	2	31			中中	ダウン	中		-	中 -	中[中]
スクァトストレート	⬇Ⓟ	9	10	1	14			下		下		-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下		-	- -	下 -
バーティカルフック キック	Ⓚ	25	12	2	25			上	ダウン	上		上	上 -	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	25	12	2	25			上	ダウン	上		上	上 -	上[上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	12	2	25			上	ダウン	上		上	上 -	上[上]
ハイキックストレート	ⓀⓅ	8	20	3	13			上		上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	10	17	3	30			上	ダウン	上		上	上 -	上[上]
ミドルキック	⬂Ⓚ	10	12	2	30			中	よろけ	中		中	中 -	中[中]
サイドミドルキック	⬂Ⓚ＋Ⓔ	19	12	2	40			中	ダウン	中		中	中 -	中[中]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 返し技[いなし] アキラ カゲ ウルフ バイ 葵

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技【いなし】 アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
イリュージョンキック	⇦ⓀⓀ	14	9	2	28			中上		上	-	上	上 -	上 [上]
ミラージュキック	⇦ⓀⓀⓀ	20	17	1	35			中上上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
イリュージョン ジャックナイフ	⇦ⓀⓀ⇨Ⓚ	21	28	3	31			中上中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
イリュージョン ローキック	⇦ⓀⓀ⇦Ⓚ	21	22	2	30			中上下		下	-	-	- -	下 -
ニーキック	⇨Ⓚ	30	15	2	30			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	35	14	2	45			中		-	-	-	- -	- -
ライジングダブルニー	⬇⇨ⓀⓀ	22	20	2	30			中中	ダウン	-	-	-	- -	- -
ライジングニーコンボ	⬇⇨Ⓚ(着地直後)Ⓚ	28	8	2	29			中中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⇦Ⓚ	45	49	3	37			中中		-	-	-	- -	- -
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	30	13	2	35			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
スピンキック	Ⓚ＋Ⓖ	20-35	22	2	27	24		中	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	25					-	-	-	- -	- -
ロースピンキック	⇦Ⓚ＋Ⓖ	20	24	2	35	24		下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	41					-	-	-	- -	- -
スピンエッジキック	⇦Ⓚ＋Ⓖ	30	16	5	32	17		中		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	34					-	-	-	- -	- -
スピンヒールソード	⇖Ⓚ＋Ⓖ	30	20	3	22	22		中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	35					-	-	-	- -	- -
サイドフックキック	⇗Ⓚ＋Ⓖ	22	17	2	30			中		上	-	上	上 -	上 [上]
レッグスライサー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	25	18	1	33			下		下	-	-	- -	下 -
ローキック	⬇Ⓚ	15	14	1	26			下		下	-	-	- -	下 -
スゥエーローキック	⇩Ⓚ＋Ⓔ	10	13	1	21			下		下	-	-	- -	下 -
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	19	19	2	28			下下		下	-	-	- -	下 -
ドラゴンスマッシュキャノン	⇗Ⓚ	35	15	3	36			中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
トーキック	⇩Ⓟ＋Ⓚ	13	18	2	27			中		上	-	上	上 -	上 [上]
トーキック ジャックナイフ	⇩Ⓟ＋ⓀⓀ	26	17	3	29			中中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	24	13	3	28			中		上		上	上 -	上 [上]
ジャックナイフ サイドキック	⇩ⓀⓀ	23	18	2	29			中中	ダウン	中		中	中 -	中 [中]
ダブルキック【1発目】	⇦Ⓚ	10	13	2	1			上		上		上	上 -	上 [上]
▷【2発目】		20	8	2	26			上	ダウン	上		上	上 -	上 [上]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技【いなし】

サラ全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英
サマーソルトキック	⇘Ⓚ	50	12	4	43	17	中			サ	-	-	- -	サ -
▷敵ヒット			1	1	70					-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	47					-	-	-	- -	- -
フルスピンヒールキック	⇧or⇗Ⓚ	25	123	2	23	26	中		ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	36					-	-	-	- -	- -
ラウンドキック	⇧Ⓚ＋Ⓖ	25	20	3	20	22	中		ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
▷敵ガード		1	2	1	32					-	-	-	- -	- -
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ＋Ⓖ	25	28	2	24	29	中		ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
▷敵ガード			1	1	32					-	-	-	- -	- -
トルネードキック	⇗Ⓚ＋Ⓖ	20-50	28	4	29	30	上		ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	41					-	-	-	- -	- -
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	14	10	1	16		上(振り返り攻撃)			-	-	-	- [●]	- -
バックスピンキックターン	⇦⇦Ⓚ	25	19	2	26		上(振り返り攻撃)			-	-	-	- -	- -
スピンターンキック	⬇⇦Ⓚ	20	12	1	27	13	上(振り返り攻撃)			-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	30					-	-	-	- -	- -
ダブルスピンキック	⬇⇦ⒺⒺ	20	18	2	21	20	上(後ろ攻撃)			上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	30					-	-	-	- -	- -
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	10	10	1	22		上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がる技に繋がる		上	●	-	上 [●]	上 [上]
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	36	10	2	33		上(後ろ攻撃)			上	-	上	上 -	上 [上]
ドラゴンキック	(敵背後)⇨Ⓚ	36	27	3	34		中(後ろ攻撃)			上	-	上	上 -	上 [上]
ターンライジングキック	(敵背後)⇧Ⓚ	25	19	2	36		中(後ろ攻撃)		ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
ターンローストレート	(敵背後)⇩Ⓟ	14	13	1	25		下(後ろ攻撃)			下	-	-	- -	下 -
ターンロースピンキック	(敵背後)⬇Ⓚ	36	17	4	27		下(後ろ攻撃)		ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	(敵背後)⇩Ⓚ	20	17	4	25	28	下(後ろ攻撃)		ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
ジャンピングフックナックル	(大ジャンプ上昇中)⇨Ⓟ	30	21	6	43		中(大ジャンプ攻撃)			-	-	-	- -	- -
ハイジャンプミドルキック	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	5	4	56		中(大ジャンプ攻撃)		ダウン	-	-	-	- -	- -
ハイジャンプキック	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28		中(大ジャンプ攻撃)			-	-	-	- -	- -
ハイジャンプヒールキック	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11	19	中(大ジャンプ攻撃)			-	-	-	- -	- -
ドラゴンキック	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	12	4	44		中(大ジャンプ攻撃)			-	-	-	- -	- -
ジャンプオーバーキック	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44		中(大ジャンプ攻撃)			-	-	-	- -	- -

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
エルボー	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	34	3	28			中(小ジャンプ攻撃)		上	●	-	上 -	上 [上]
ステップストレート	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	8	28	34			中(小ジャンプ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
ステップフックキック	(小ジャンプ空中)Ⓚ	20	10	2	13			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	上	上 -	- -
ステップヒールキック	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	10	2	19			上段投げ		-	-	-	中 -	- -
フロントスープレックス	Ⓟ＋Ⓖ	50	20	93	1	113		上段投げ		-	-	-	- -	- -
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	40	20	70	1	90		上段投げ		-	-	-	- -	- -
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ＋Ⓖ	8+5+10+20	16	184	1	200		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		8+5+10+20	16	184	1	200				-	-	-	- -	- -
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	10	98	1	108		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		60	10	98	1	108				-	-	-	- -	- -
ライトニングニースマッシュ	(壁が前)⇦Ⓟ＋Ⓖ	10+20+10+10+10	16	222	1	238		上段投げ(壁技)		-	-	-	- -	- -
バックドロップ	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	60	20	79	1	99		上段背後投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		70	20	87	2	108				-	-	-	- -	- -
バックドロップ	(敵後ろ向きしゃがみ)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	60	20	79	1	99		下段背後投げ		-	-	-	- -	- -
シェルブレイクエルボー	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	10	102	1	112		上段横投げ		-	-	-	- -	- -
ローリングフェイスクラッシュ	⇗Ⓟ＋Ⓖ	70	1	0	61	61		キャッチ投げ		-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			15	105	1	120				-	-	-	- -	- -
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇖Ⓚ	15	18	3	49			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	30	33	5	45		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	68					-	-	-	- -	- -
▷敵背後			42	7	40		47			-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	65					-	-	-	- -	- -
ハイジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇩⬆Ⓟ	40	36	2	45		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	68					-	-	-	- -	- -
▷敵背後			42	7	40		47			-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	65					-	-	-	- -	- -
ランニングニー	(走り中)Ⓚ＋Ⓖ	20-70	19	3	39			走り攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
ムーンサルト	⇗Ⓟ		10	44	6			移動		-	-	-	- -	- -
ムーンサルト	敵背後⇗Ⓟ		10	40	10			移動		-	-	-	- -	- -
ヒールキックムーンサルト	⇧or⇗ⓀⓅ		1	1	54	55		中移動		-	-	-	- -	- -
エスケープロール	⇩⇘		1	49	1			移動		-	-	-	- -	- -

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

サラ基本戦術

巷では“最弱キャラ!?”と呼ばれるサラ。キツい闘いを強いられること、必須です!!

a b c d e f
ストレートリードからの選択肢。オーソドックスな2択攻撃に、ドラゴンスマッシュキャノンやローキックを混ぜていく。

ストレートリードをガードさせてからの選択肢

ストレートリード(Ⓟ)をガードさせた場合は、完全に五分の状態となるため、ジャブストレート(ⓅⓅ)、ライジングエルボー(⇨Ⓟ)、投げ技、ドラゴンスマッシュキャノン(⇘Ⓚ)、エスケープといった選択肢の中から適切なものを選択しよう。ライジングエルボーをガードされた場合は、エルボーサイドチョップ(⇨Ⓟ⬆Ⓟ)やダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)をディレイで派生させればフォローが効く。ドラゴンスマッシュキャノンは技を繰り出す姿勢が低いため、上段攻撃を回避しつつヒットが望める。相手の上段攻撃に合わせて出していこう。エスケープは、五分の状態で行なえば最速で出された肘打ち系の技すら回避できるのでかなり有効。なお、これらの選択肢はⓅⒼと入力したストレートリードから狙うもので、ⓅⓀキャンセルをした場合は例外である。なぜかというと、最速でⓅⓀキャンセルを行なってもⓅⒼより硬化時間が3フレーム長くなるため、ガードされると不利な状態になってしまうのだ。

a b c d e
よろけている相手に対して確実に決まる技があるので、わざわざ2択をかける必要はないが、あえて大ダメージを狙うなら投げ技やローキックを狙っていこう。

ライジングエルボーで相手をよろけさせた場合の選択肢

ライジングエルボーがしゃがみ状態の相手にヒットした場合、よろけさせることができる。この場合、早めのディレイであればダブルジョイントバットなどが確実に決まるので、手堅く決めていきたい。その他の選択肢としては、よろけを回復して立ちガードをする相手には投げ技を、回復後に打撃技で反撃をしてくる相手にはローキック(⬇Ⓚ)のカウンターヒットを狙う。ローキックがカウンターでヒットした場合は投げ技が確実に決まるので逃さず決めるように。また、回復後に投げ技を狙ってくる相手には、しゃがみクイックで投げスカし、そこに投げ技を狙っていこう。

サラ基本戦術

a b c d e f g
カウンターでヒットさせても不利なので、2択をかけられるというほどのものではないのだが。

スウェーローキック ヒット後の選択肢

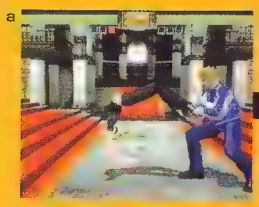
⇩Ⓚ+Ⓔという入力で出すことができるスウェーローキック(⇩Ⓚ+Ⓔ)は、通常のローキック(⬇Ⓚ) と違い、立ち状態から出すことが可能。その他に、通常のローキックは前進するがスウェーローキックは前進しない、カウンターでヒットした場合に通常のローキックはフレーム的に有利になるが、スウェーローキックは不利になる、といった違いがある。立ち状態から瞬時に出るという点と、前進しないという点が利点なのだ。ヒットさせても不利なものの、不意に出せば完璧な対処のできる相手はそうそういないので、スウェーローキックからの選択肢としては、ストレートリードからのコンビネーションにつなぐ、再びスウェーローキック、投げ技を狙う、エスケープ、ライジングニーを出す、といったものが挙げられる。しかし、フレーム的には不利な状態なので、あくまで不意に行なう連繋と考えていただきたい。

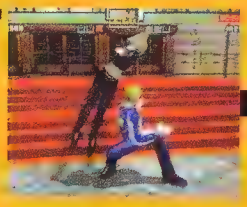
a b c d e f
相手の対処次第で確実に勝つ方法があるということ。

ジャックナイフキックを ガードされた場合の選択肢

中段攻撃であるジャックナイフキック(⇩Ⓚ)は、ガードされても反撃を受けないので、ガード後についつい手を出してしまった相手を引っ掛けることができる。ガード後に投げ技を狙う相手に対しては、こちら側が確実に投げ勝つことができるので、タイミングを見計らって投げ技を入力しよう。打撃技で反撃にくる相手には、ディレイでジャックナイフサイドキック(⇩ⒸⒸ)を発生させれば問題ない。また、この状態から攻めていくのであれば、ダッシュしゃがみで突っ込むか、ローリングフェイスクラッシュ(⇗Ⓟ+Ⓖ)を狙うのが効果的だろう。

サラ応用戦術





a b c
ガードされた後、ワンテンポ置いてから入力すれば出る。
d e
蹴り起き対策としては一級品。ダメージはないのだが。

ムーンサルトについて

ムーンサルト(⇗Ⓟ)が最も効果的なのは相手の起き上がり時で、見切りにくい起き上がり蹴りを回避するのに使っていく。また、リング際に追い詰められた場合に、とりあえずの脱出方法としても使える。あまり意味をなさない場合が多いので、使いどころは慎重に。なお、ヒールキックムーンサルト(⇗ⓀⓅ)という技があるが、ヒールキックをガードされた場合でも若干遅めに⇧Ⓟを押せば、ムーンサルトを発生させることが可能だ。覚えておこう。

a b
カウンターでヒットすれば、投げ技が確実に決まる。

c
2発目のローキックも同様。こちらは下段投げと五分なので注意。

カウンターヒットのローキックについて

ローキック(⬇Ⓚ)がカウンターでヒットした場合、フレーム的には五分の状態になるのだが、こちら側はしゃがみ状態なので相手の上段投げは成立せず、一方的に投げ勝つことができる。また、ダブルローキック(⬇ⓀⓀ)が派生するため相手の下段投げも成立しない。つまり全キャラクターに対して投げ技が確実に決まるということだ。また、ダブルローキック(⬇ⓀⓀ)がカウンターでヒットした場合も五分の状態となり、この場合は下段投げを持っていないキャラクターに対しては投げ確定、下段投げを持っているキャラクターとは1P側→2P側……と交互に投げ勝つことになる。

a b c
投げ抜けをされると側面投げを確実に受けるという欠点があるのだ。

レッグホールドスローの意外な弱点

サラの持つ投げ技の中で、レッグホールドスロー(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)とフロントスープレックス(Ⓟ+Ⓖ)の2つは、投げ抜けをされた場合に側面投げを確定で喰らってしまう。せっかくダメージの高いレッグホールドスローだが、反撃を受けるとなると、そうそうは使えない。代わりにネックブリーカー(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)とライトニングニースマッシュ(⇦Ⓟ+Ⓖ)の2つを使い分けていくのが一番いいだろう。

サラ応用戦術

a b
相手の足の位置を見て、下降し始めたら追い打ちを入力。
c d e f
これらの技を決めることができる。発生時間を考慮したうえで、タイミングを計るべし。

スピンヒールソードからのバウンドコンボ

スピンヒールソード(↖Ⓚ+Ⓖ)が相手にヒットした場合、バウンド気味にダウンしているところへ、サマーソルトキック(↖ⓀⓀ)、レッグスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)、トーキックジャックナイフ(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)といった低い打点に攻撃判定が発生する打撃技で追い打ちができる。しゃがみ状態の相手にスピンヒールソードがヒットした場合が決めやすく、立ち状態でヒットした場合はかなりシビアなタイミングを要求される。スピンヒールソード自体、あまり使う技ではないが、見栄えのするバウンドコンボ狙いの技としてなら使う価値ありだ。

a b c
ありがちだが、意外に引っ掛かる相手は多いことだろう。
d e
近距離から出しても絶対に決まることはない。

ローリングフェイスクラッシュについて

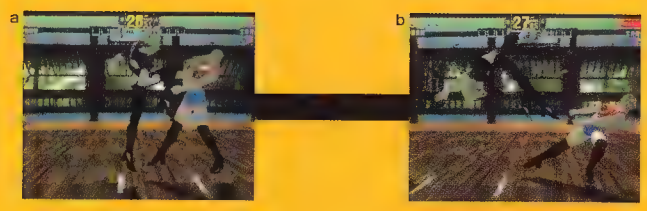
ラウンド開始時の間合いから相手を投げることが可能なローリングフェイスクラッシュ(↗Ⓟ+Ⓖ)。スカした場合のリスクはかなりのものだが、出しどころを間違えなければかなり有効な技である。注意点は、近距離で出しても絶対に決まらないということ。ラウンド開始時の間合いがベストだ。実戦での狙いどころは、上段蹴り起きが相手にヒットした場合や、中距離から不意に出すと効果的。ライジングエルボー(⇨Ⓟ)で相手がよろけた場合に、クイックバックをしてから出すというのも意外と有効だ。

a b c
相手の投げ技に合わせて使っていくくらいだろうか。

ダブルキックキャンセル

ダブルキック(⇦Ⓚ)の出始めモーションをⒼボタンでキャンセルすることが可能。別に使い道があるわけではないが、バグっぽい動きをするのでフェイントとして使っていける。また、Ⓚキャンセルと同様に相手の投げ技に合わせれば、投げ失敗モーションを発生させることもできる。

サラ空中コンボ



a b
最も簡単な空中コンボと言えば
コレだろう。必修。

カウンターヒットのニーキック→サマーソルトキック

ニーキック(⇨Ⓚ)で浮かせてサマーソルトキック(⇘Ⓚ)を決めるお手軽コンボ。ノーマルヒットでも全キャラクターに対して入るので、決めるチャンスは多いだろう。ダメージ量は全体力の3割程度、ニーキックがカウンターでヒットした場合は全体力の4割程度を奪える。ニーキックの後は小ダウン攻撃で安定させず、サマーソルトキックを決めるように心掛けよう。

a b c d e f
全キャラクターに対して決めることができる安定したコンボ。しかし、トーキックジャックナイフ自体の使い勝手はあまりよろしくない。

トーキックジャックナイフ→コンボライジングニー

2段技であるトーキックジャックナイフ(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)で相手を浮かせてからコンボライジングニー(ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ)を叩き込むコンボ。ダメージ量は全体力の4割程度と安定して減らせる。トーキックジャックナイフはディレイをかけて出せるので、1発目をガードした後に反撃を試みる相手には狙いやすいコンボだろう。また、重量級のウルフとジェフリーにはコンボライジングニーをコンボサマーソルトキック(ⓅⓅⓅ⇘or⇦Ⓚ)に変えると入るので、この2キャラクターと闘う場合は注意しよう。

サラ空中コンボ

a b c
ドラゴンスマッシュキャノンで相手が浮き直すのを利用したコンボ。

カウンターヒットのニーキック→ドラゴンスマッシュキャノン→ダッシュニー

ニーキック(⇨Ⓚ)をカウンターヒットさせて相手を高く浮かせた後に、ドラゴンスマッシュキャノン(⇗Ⓚ)を決めてさらに浮かせて、間合いが離れたところを移動距離の長いダッシュニー(⇨⇨Ⓚ)で追撃する、見た目のいいコンボ。重量級のキャラクターはあまり浮かないのでさすがに入らないが、ダメージ量は全体力の約5割を一気に減らせるため、軽めなキャラクターが相手のときは積極的に狙ってみよう。

a b c
1発目がカウンターでヒットすれば、全キャラクターに対して決めることができる。

カウンターヒットのライジングニーコンボ→サマーソルトキック

ライジングニーコンボ(⬇⇨ⓀⓀ)の1発目をカウンターでヒットさせ、続けて空中の相手に2発目を当て、さらにサマーソルトキック(⇘Ⓚ)を叩き込むコンボ。全キャラクターに対して決めることができ、威力も全体力の6割程度とかなり高いのだが、ライジングニーコンボを決めるチャンスは少ないので対戦では狙いにくい。ちなみにサマーソルトキックは、ダッシュニー(⇨⇨Ⓚ)やエルボーヒールソード(⇨Ⓟ⇦Ⓚ)に変えることもできる。威力は大して変わらないが。

ジャッキー全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
ストレートリード	Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷敵近く	Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	12	9	2	12			上		上	●	-	上[●]	上[上]
ジャブストレート	ⓅⓅ	12	8	2	19			上上		上	●	-	上[●]	上[上]
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	14	10	2	20			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	30	14	2	29			上上上		上	-	上	上-	上[上]
コンボエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	19	15	2	25			上上中	よろけ	中	-	-	中[●]	中-
▷踏み込み	➡ⓅⓅ⇨Ⓟ	19	15	2	25			上上中	よろけ ⇨Ⓟから繋がるものに繋がる	中	-	-	中[●]	中-
コンボエルボー バックナックル	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	15	14	1	28			上上中上		上	●	-	上[●]	上[上]
コンボエルボー ナックルスピンキック	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	18	18	1	42			上上中上上		上	-	上	上-	上[上]
コンボエルボー ナックルロースピンキック	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	14	19	2	28			上上中上下		下	-	-	--	下-
コンボエルボー スピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	20	14	2	31			上上中上	ダウン	上	-	上	上-	上[上]
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	30	15	2	30			上上中	ダウン	中	-	-	中-	中[中]
ダブルパンチロー スピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	15	14	1	26			上上下		下	-	-	--	下-
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	25	15	1	26			上上上	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
ジャブストレート バックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	22	15	1	29			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
コンボ バックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	25-50	25	3	33	25		上上上上	ダウン	-	-	-	--	上-
▷敵ガード			1	1	40					-	-	-	--	--
パンチスピンキック	ⓅⓀ	30	18	4	19	18		上上	ダウン	-	-	-	--	上-
▷敵ガード			1	1	34					-	-	-	--	--
パンチサイドキック	(逆構え)ⓅⓀ	19	12	2	27			上中	よろけ	中	-	中	中-	中[中]
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	20-35	22	4	35	22		上下	ダウン	-	-	-	--	下*-
▷敵ガード			1	1	43					-	-	-	--	--
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	20	12	2	25			上上		上	-	-	上-	上[上]
スゥエーフック	Ⓟ＋Ⓔ	14	12	2	17			上	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上[●]	上[上]
スマッシュフック	⇗Ⓟ	10	12	2	21			上	酔い醒まし1	上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルフック	⇗ⓅⓅ	14	14	2	18			上上	酔い醒まし1	上	●	-	上[●]	上[上]
トリプルフック	⇗ⓅⓅⓅ	14	15	2	25			上上中	酔い醒まし1	上	●	-	上[●]	上[上]
ライトニングフック	⇗ⓅⓅⓅⓅ	14	8	1	34			上上中中	酔い醒まし1	上	●	-	上[●]	上[上]
ライトニングストレート	⇗ⓅⓅ⇨Ⓟ	25	15	1	26			上上上		上	●	-	上[●]	上[上]
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	22	15	1	21			上		上	●	-	上[●]	上[上]
ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	25	15	1	30			上上	ダウン	上	●	-	上[●]	上[上]
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	25-50	25	3	33	25		上上	ダウン	-	-	-	--	上-
▷敵ガード			1	1	40					-	-	-	--	--
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	20-35	25	3	37	25		上下		-	-	-	--	下*-
▷敵ガード			1	1	50					-	-	-	--	--

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
スピニング スラントバックナックル	⇦Ⓟ⇗Ⓟ	15	16	1	25			上下		下	-	-	- -	下 -
スラントバックナックル	⇗Ⓟ	22	15	2	30			下		下	-	-	- -	下 -
スラントロースピンキック	⇗ⓅⓀ	20-35	28	4	37	29		下下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	44					-	-	-	- -	- -
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	19	11	2	22			中	よろけ	中	-	-	中 [●]	中 -
エルボーバックナックル	⇨ⓅⓅ	15	14	1	28			中上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
エルボーナックル スピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	18	18	1	42			中上上		上	-	上	上 -	上 [上]
エルボーナックル ロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	14	19	2	28			中上下		下	-	-	- -	下 -
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	20	14	2	31			中上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
ビートナックル	Ⓟ＋Ⓚ	20	14	3	34	15		中	ダウン 酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵ガード			1	1	46					-	-	-	- -	- -
ビート&バックナックル	Ⓟ＋ⓀⓅ	12	20	1	20			中上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
ビート&ナックルスピン	Ⓟ＋ⓀⓅⓀ	30-50	25	3	33	25		中上上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	40					-	-	-	- -	- -
ビート&ナックルロースピン	Ⓟ＋ⓀⓅ⇩Ⓚ	20-35	25	3	37	25		中上下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	4					-	-	-	- -	- -
ビートスピンキック	Ⓟ＋ⓀⓀ	20	16	2	36			中上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	25	13	2	32			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	13	2	32			上		上	-	上	上 -	上 [上]
キックバックナックル	ⓀⓅ	15	20	1	26			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	30-50	25	3	33	25		上上上	ダウン		-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	40					-	-	-	- -	- -
コンボナックル ロースピンキック	ⓀⓅ⇩Ⓚ	20-35	25	3	37	25		上上下	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	50					-	-	-	- -	- -
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	20	19	2	43			上中		中	-	中	中 -	中 [中]
2ウェイスピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	15	19	2	26			上下		下	-	-	- -	下 -
スピニングキック	Ⓚ＋Ⓖ	30-50	24	6	25	24		上		-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	35					-	-	-	- -	- -
スピニングキック ロースピンキック	Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖ	20-40	19	3	41	18		上下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	49					-	-	-	- -	- -
ミドルキック	⇘Ⓚ	25	14	2	30			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
ダブルミドルキック	⇘ⓀⓀ	25	20	2	39			中中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
ミドルサイドキック	⇘Ⓚ＋Ⓔ	25	14	2	31			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	36	17	3	41	17		中		-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	49					-	-	-	- -	- -
▷敵カウンターヒット			1	1	125					-	-	-	- -	- -
スピンヒールソード	⇦Ⓚ＋Ⓖ	30	20	3	22	22		中		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	35					-	-	-	- -	- -

ジャッキー全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
ニーキック	⇨Ⓚ	30	15	2	30			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	30	13	3	31			中	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
サイドフックキック	⇦Ⓚ	20	17	2	26			中		上	-	上	上 -	上 [上]
トーキック	⇩Ⓚ	24	18	2	25			中		上	-	上	上 -	上 [上]
サマーソルトキック	⇘Ⓚor⇘Ⓚ＋Ⓖ	50	12	4	51		17	中	ダウン	サ	-	-	- -	サ -
▷敵ガード			1	1	55					-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	92					-	-	-	- -	- -
ライトニングキック1	⇩Ⓟ＋Ⓚ	8	9	2	28			中		上	-	上	上 -	上 [上]
ライトニングキック2	⇩Ⓟ＋ⓀⓀ	8	15	2	24			中中		上	-	上	上 -	上 [上]
ライトニングキック3	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓀ	8	13	2	24			中中中		上	-	上	上 -	上 [上]
ライトニングキック4	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀ	10	17	2	26			中中中上		上	-	上	上 -	上 [上]
ライトニングキック5	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀⓀ	30	20	2	33			中中中上上		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ヒット			1	1	104					-	-	-	- -	- -
ライトニングストーム1	⇗Ⓟ＋Ⓚ	8	12	1	18			中		中	-	-	中 -	中 [中]
ライトニングストーム2	⇗Ⓟ＋ⓀⓀ	8	6	2	31			中		上	-	上	上 -	上 [上]
ライトニングストーム3	⇗Ⓟ＋ⓀⓀⓀ	8	14	2	24			中中中		上	-	上	上 -	上 [上]
ライトニングストーム4	⇗Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀ	10	16	1	42			中中中上		上	-	上	上 -	上 [上]
ライトニングストーム5	⇗Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀⓀ	30	20	1	31		21	中中中上上		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ヒット			1	1	105					-	-	-	- -	- -
ライトニングロー	⇗Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	30	20	1	31		21	中中中上下		下	-	-	- -	下 -
▷敵ヒット			1	1	105					-	-	-	- -	- -
スクァトストレート	⬇Ⓟ	9	10	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
ローキック	⬇Ⓚ	15	14	1	26			下		下	-	-	- -	下 -
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	19	19	2	28			下下		下	-	-	- -	下 -
レッグスライサー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	25	18	1	33			下		下	-	-	- -	下 -
サイドフックターン	⇦⇦Ⓟ	14	12	1	18			上(振り返り攻撃)		-	-	-	- [●]	- -
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	30	15	2	32		17	上(振り返り攻撃)		-	-	-	- -	- -
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	20	9	1	26			上(後ろ攻撃)	©から繋がるものに繋がる	上	●	-	上 -	上 [上]
ターンナックル スピニングキック	(敵背後、遠)ⓅⓀ	25-50	25	3	33		25	上上(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	41					-	-	-	- -	- -
ターンナックルサイドキック	(敵背後、近)ⓅⓀ	19	12	2	27			上中(後ろ攻撃)		中	-	中	中 -	中 [中]
ターンナックル ロースピンキック	(敵背後)Ⓟ⇩Ⓚ	20-35	25	3	37		25	上下(後ろ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	38					-	-	-	- -	- -
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	36	14	3	43		15	上(後ろ攻撃)		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵カウンターヒット			1	1	71					-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
ターンスラント バックナックル	(敵背後)⇩Ⓟ	14	17	1	24			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
ターンスラント ロースピンキック	(敵背後)⇩ⓅⓀ	20-35	29	3	37		29	下下(後ろ攻撃)		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	44					-	-	-	- -	- -
ターンロースピンキック	(敵背後)⬇Ⓚ	36	17	4	25		20	下(後ろ攻撃)	ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	(敵背後)⇩Ⓚ	36	17	3	27		20	下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	41					-	-	-	- -	- -
ジャンピングフックナックル	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ハイジャンプキック	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	5	4	56			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ハイジャンプミドルキック	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ハイジャンプヒールキック	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	10	2	25			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
ハイジャンプドロップキック	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	12	4	54			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
ジャンプオーバーキック	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
エルボー	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	34	3	28			中(小ジャンプ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
ステップストレート	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	26	2	23			中(小ジャンプ攻撃)		-	●	-	上 -	上 [上]
ステップフックキック	(小ジャンプ上昇中、空中)Ⓚ	30	10	2	22			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	上	上 -	- -
ステップヒールキック	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	10	2	25			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	中 -	- -
ノーザンライトボム	Ⓟ＋Ⓖ	50	20	135	1	155		上段投げ		-	-	-	- -	- -
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	10+50	20	46	1	66		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		10+50	20	45	1	65				-	-	-	- -	- -
サディスティック ハンギングニー	⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	10+40	10	117	1	127		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		10+40	10	122	1	132				-	-	-	- -	- -
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	40	20	70	1	90		上段投げ		-	-	-	- -	- -
ウォールフェースクラッシュ	(壁が前)⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	40	55	50	1	105		上段投げ(壁技)		-	-	-	- -	- -
ネックスラッシング	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	5+5+15+15	10	103	1	113		上段横投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		15+5+5+15	10	103	1	113				-	-	-	- -	- -
フェースクラッシャー	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	60	20	140	1	160		上段背後投げ		-	-	-	- -	- -
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇦Ⓚ	15	18	3	49			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	30	33	5	45		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	68					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		30	42	7	40		47			-	-	-	- -	- -
▷ヒット			1	1	65					-	-	-	- -	- -
ハイジャンプニースタンプ	(敵ダウン)⇩⬆Ⓟ	40	36	2	45		40	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	68					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		40	42	70	40		47			-	-	-	- -	- -
▷ヒット			1	1	65					-	-	-	- -	- -
スイッチステップ	⇩⇩		1	9	11			移動		-	-	-	- -	- -
エスケープロール	⇩⇨		1	49	1			移動		-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

ジャッキー基本戦術

コンボエルボースピンキックとカウンターのローキックを主力に頂点を目指せ！

a b c d e f
ストレートリードからの選択肢。これといって特別なものはないのでわかりやすいだろう。

ストレートリードをガードさせてからの選択肢

ストレートリード(Ⓟ)を相手にガードさせた場合、1フレーム有利な状態となる。ここからの選択肢としては、ジャブストレート(ⓅⓅ)以降のコンビネーションや、パンチロースピンキック(Ⓟ⇩Ⓚ)などへつなぐ、中段攻撃のライジングエルボー(⇨Ⓟ)を狙う、投げ技を狙う、ローキック(⬇Ⓚ)のカウンターヒットを狙う、といったものが挙げられる。ディレイのジャブストレートがカウンターでヒットした場合は、コンボエルボースピンキック(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)までつながるので逃さず決めていこう。また、ローキックがカウンターでヒットした場合は投げ技が確実に決まるので、こちらも積極的に狙っていきたい。ストレートリードはレバー入れで出すように心掛け、ヒットした場合はコンボエルボースピンキックを確実につないでいこう。

a b c d e
ディレイのエルボースピンキックは出し過ぎに注意しよう。バレた場合のリスクはかなりのものだ。

ライジングエルボーをガードされた場合の選択肢

ライジングエルボーをガードされた場合は、当然ながら不利な状態となるが、ディレイでエルボースピンキック(⇨ⓅⓀ)を派生させることができるため、相手はうかつに手を出すことができない。手堅い相手は、エルボースピンキックを警戒してガードを固めるか、しゃがんでスカそうとしてくるので、再びライジングエルボーを出したり、投げ技を狙ってみてもいいだろう。また、下段攻撃かつ、カウンター狙いでローキックを狙うのも効果的だ。悪あがきではあるが、エスケープもそれなりに有効ではある。

ジャッキー基本戦術

a b c d e f g h
中段と下段に分岐し、さらに選択肢があるという強力なコンビネーション。流れを止めずに攻めていくことができる。

ジャブストレートからの選択肢

ジャブストレートを相手にガードさせた場合の選択肢は、コンボエルボー(ⓟⓟ⇨ⓟ)へつなぐ、ダブルパンチロースピンキック(ⓟⓟ⇩ⓚ)へつなぐ、投げ技を狙う、といったところ。ダブルパンチロースピンキックのロースピンキック部分がカウンターでヒットした場合、フレーム的には五分の状態となるが、こちらはしゃがみ状態のため、下段投げを持っていないキャラクターに対しては確実に投げ技が決まる。詳しくはP128の「カウンターヒットのローキックについて」の項を見ていただきたい。カウンターでヒットしなかった場合は、発生の早いストレートリードからのコンビネーションを出したり、中段攻撃のライジングエルボーを狙っていこう。エスケープも有効な選択肢だ。

a b c d e
相手の反応が完璧なら、あっさりと返されてしまう連繋だが、相手のレベルによってはかなり効果的な連繋となる。

ライトニングストーム1発止めからの選択肢

ライトニングストーム(⇦ⓟ+ⓚⓚⓚⓚ)を1発目で止めた場合、フレーム的には不利な状態ではあるが反撃は受けないので、反応の遅れた相手に対して攻め込んでいくことができる。ライジングエルボー、ローキック、投げ技、エスケープなどを連繋していこう。なお、反撃を受けないといっても、例外的にパイ、サラ、カゲの3キャラクターには上段パンチによる反撃を受けてしまうので注意。相手のキャラクターとレベルに応じて使っていくべし。

ジャッキー応用戦術

a

b

c

a b c
コンボエルボーの時点で相手が高い位置へいくとガードされてしまうので気をつけよう。

コンボエルボースピンキックについて

コンボエルボースピンキック(ⓟⓟ⇨ⓟⓚ)は、レバー入れのストレートリード(ⓟ)始動かつ、コンボエルボーの時点で相手がこちらと同じかそれより低い位置にいる場合のみ4発すべて連続ヒットとなる。ストレートリードが相手にヒットした場合に、コンボエルボーの時点で相手が到達する位置を素早く判断する必要があるということだ。つながらないと判断したなら、ジャブストレート(ⓟⓟ)で止めて投げ技を狙うか、とりあえずフラッシュピストンパンチ(ⓟⓟⓟ)までヒットさせてもいいだろう。何にせよ、ストレートリードは必ずレバー入れで出していきたい。

a

b

c

a b
カウンターでヒットすれば投げ確定、主力となる技だ。

c
3種類のローキックから投げ技が確実に決まるのだ。

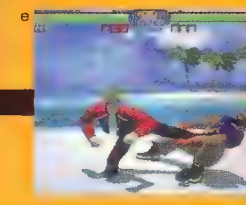
カウンターヒットのローキックについて

ローキック(⬇ⓚ)がカウンターでヒットした場合、フレーム的には五分の状態となるが、こちら側はしゃがみ状態かつ、コンビネーションの途中なので、相手の投げ技は上・下段を問わず成立しない。つまり、一方的にこちらの投げ技が決まるということ。ダブルローキック(⬇ⓚⓚ)とダブルパンチロースピンキック(ⓟⓟ⇩ⓚ)がカウンターでヒットした場合も投げ技が確実に決まるが、この場合は相手の下段投げと交互に勝ち負けが決定する。なお、毎回投げ技を狙っていては、そのうち投げ抜けをされてしまうので、相手の投げ抜けに打撃技を合わせたり、ⓚキャンセルで投げ失敗モーションを発生させてから投げ技を狙ったりと、ときには相手の裏をかくのも必要だ。

a

c

b


e

d

a b
下降際の相手の足に合わせる感じで狙っていこう。
c d e
ヒットする技は3種類。どれもタイミングは似たようなもの。

スピンヒールソードからのバウンドコンボ

スピンヒールソード(⇦ⓚ+ⓖ)がしゃがみ状態の相手にヒットした場合、バウンドしながらダウンするところへ、サマーソルトキック(⇘ⓚ)、ダッシュハンマーキック(⇨⇨ⓚ)、レッグスライサー(⇩ⓚ+ⓖ)といった低い打点に攻撃判定の存在する打撃技をヒットさせることができる。一応、立ち状態の相手に対してスピンヒールソードがヒットした場合でも、これらのバウンドコンボは成立するが、タイミングが非常に難しい。ポイントは目押し感覚で技を繰り出すことだろうか。

ジャッキー応用戦術

a
ガードをされた場合、ボタンを押す指を止めるべし。

b
腕がガクッとなったらボタンを押す感じで。

c
常にディレイで出すようにすれば問題ないだろう。

ビート&バックナックルについて

ビート&バックナックル(Ⓟ+ⓀⓅ)は、先行入力で出してしまうとガードされた場合に、ビートナックルだけで止まってしまう。しかし、若干タイミングを遅らせて入力すれば、ビートナックルをガードされてもバックナックルを発生させることができるのだ。覚えておこう。

a

b

c

a b c
きりもみ状にフッ飛び、バウンドしているところへヒットする。

パンチスピンキックからのバウンドコンボ

パンチスピンキック(ⓅⓀ)がヒットした場合、相手はきりもみ状にフッ飛ぶので、そこにレッグスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)を当てることが可能。相手が地面に落下する寸前を見計らって、レッグスライサーを狙ってみよう。

a

b

a b
1発目をガードさせれば2発目が確実にヒット。削り重視。

スピニングスラントバックナックルについて

上段の裏拳から下段の裏拳をつなぐスピニングスラントバックナックル(⇦Ⓟ⇨Ⓟ)。実はこの技、1発目の裏拳を相手が立ちガードで防いだ場合、ディレイをかけずに下段の裏拳を出せば、相手はガードをすることができなくなる。トドメの一撃に使えば効果を発揮するだろう。

a
開幕前に軸足をチェンジ。

b
背後を向いた状態でもできる。

スイッチステップについて

軸足を交互に変えることのできる技、スイッチステップ(⇩⇩)。この技の特性はラウンド開始前でも行なうことができる点と、背後を向いた状態でも出せる点の2つ。ハッキリ言って趣味の技である。

ジャッキー空中コンボ

a b
"ブライアンツ" の基本コンボ。ダメージもそれなりにある。

カウンターヒットのニーキック→サマーソルトキック

サラと同じく、ジャッキーもニーキック(⇨Ⓚ)で浮かせてからのサマーソルトキック(⇘Ⓚ)というコンボがつながる。全キャラクターに対して決めることができ、威力は全体力の4割程度。ニーキックがノーマルヒットのときは重量級に入りにくくなるものの、軽めなキャラクターには問題なく決まるのでこのコンボを決める機会は多い。

a b c
逆足からならノーマルヒットでも決めることが可能だ。

カウンターヒットのビート&バックナックル→サマーソルトキック

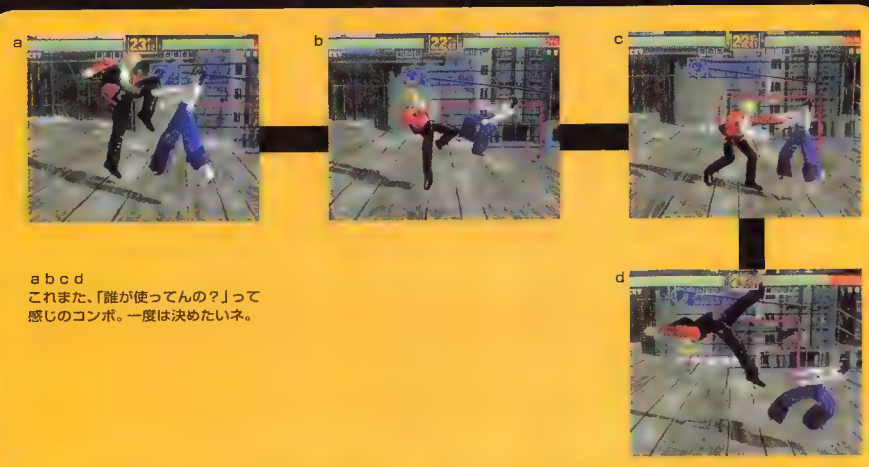
ビート&バックナックル(Ⓟ+ⓀⓅ)の1段目をカウンターでヒットさせ、裏拳を空中へ飛んだ相手にヒットさせてからサマーソルトキック(⇘Ⓚ)を決めるコンボ。全キャラクターに決めることができ、威力も全体力の4割程度と意外に高め。ちなみに、ビート&バックナックルがノーマルヒットで足位置が順足始動の場合は裏拳が空振りしてしまう。逆足なら裏拳がヒットするので、ノーマルヒットでもOKだ。

ジャッキー空中コンボ

a b c d e f g
通称「7連」と呼ばれるコンボ。まず決める機会はないと思うが。

カウンターヒットのビート&バックナックル →コンボエルボーナックルロースピンキック

ビート&バックナックル(Ⓟ+ⓀⓅ)をカウンターでヒットさせ、浮いたところにコンボエルボーナックルロースピンキック(➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)を全段叩き込むコンボ。バイステージの屋根の上からアンジュレーションを利用しなければ入らず、決まるキャラクターも軽量級のみ。威力は全体力の4割程度減らせるので、CPUのバイに狙ってみるといいだろう。



a b c d
これまた、「誰が使ってんの？」って感じのコンボ。一度は決めたいネ。

カウンターヒットのニーキック →ライトニングストーム →PKキャンセル →サマーソルトキック

カウンターでニーキック(⇨Ⓚ)をヒットさせ、ライトニングストーム(⇗Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ)の1発目だけを決めた後にⓅⓀキャンセルを当て、サマーソルトキック(⇘Ⓚ)につなぐコンボ。これも軽量級限定で、バイステージの屋根の上からアンジュレーションを利用しなければならない。また、ニーキックは逆足始動で当てないとサマーソルトキックが空振りしてしまう。順足始動の場合は最後の技をダッシュハンマーキック(⇨⇨Ⓚ)に変えれば決められる。ダメージ量は全体力の4～5割程度。

シュン全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
挑撃 (ちょうげき)	Ⓟ	10	9	2	15			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
纏挑撃 (てんちょうげき)	(敵近)Ⓟ	10	9	2	15			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
後伸避払手 (こうしんひふっしゅ)	⇦ⒺⓅ	15	10	2	17			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
後伸避払手 (こうしんひふっしゅ)	Ⓟ＋Ⓔ	15	10	2	17			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
向側後避払手 (こうそくこうひふっしゅ)	⇖ⒺⓅ	20	9	4	18			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
後側後避双手 (こうそくこうひそうしゅ)	⇦Ⓟ＋Ⓔ	30	19	4	28			上	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
向側後避双手 (こうそくこうひそうしゅ)	⇖ⒺⓅ＋Ⓚ	30	19	4	28			上	ダウン	-	-	-	- -	- -
連撃 (れんげき)	ⓅⓅ	12	9	2	18			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
撃転旋腿 (げきてんせんたい)	ⓅⓀ	20	13	1	29			上上		上	-	上	上 -	上 [上]
叉手連環撃 (さいしゅれんかんげき)	ⓅⓅⓅ	15	18	3	27			上上中	ダウン ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
	ⓅⓅⒺⓅ	15	18	3	27			上上移動上	ダウン ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
連撃下腿 (れんげきかたい)	(酒6以上)ⓅⓅ⇩Ⓚ	10	18	2	33	19		上上下		下	-	-	- -	下 -
	(酒6以上)ⓅⓅⒺ⇩Ⓚ	10	18	2	33	19		上上移動下		下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
連撃後下蹴腿 (れんげきこうかしゅうたい)	(酒6以上)ⓅⓅ⇩ⒺⒺ	20	13	2	41			上上下上		上	-	上	上 -	上 [上]
	(酒6以上)ⓅⓅⒺ⇩ⒺⒺ	20	13	2	41			上上移動下上		上	-	上	上 -	上 [上]
何仙肘撃 (かせんちゅうげき)	⇨Ⓟ	15	14	1	26			上	酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
何仙双掌 (かせんそうしょう)	⇨ⓅⓅ	13	19	2	32			上中	酔い醒まし1	中	-	-	中 [●]	中 -
何仙臀打 (かせんでんだ)	⇨ⓅⒺ	28	21	3	32		25	上中	酔い醒まし1 ダウン、ガード外し	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	75					-	-	-	- -	- -
何仙連環盃手 (かせんれんかんはいしゅ)	⇨ⓅⓅⓅ	10	17	2	29			上中上	酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
何仙連環臀打 (かせんれんかんでんだ)	⇨ⓅⓅⒺ	28	21	3	32		25	上中中	酔い醒まし1 ダウン、ガード外し	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	75					-	-	-	- -	- -
何仙姑 (かせんこ)	⇨ⓅⓅⓅⒺ	28	21	3	32		25	上中上中	酔い醒まし1 ダウン、ガード外し	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	75			中		-	-	-	- -	- -
月牙顎手 (げつがくしゅ)	⇦⇨Ⓟ	8	9	2	22			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連撃顎手 (れんげきがくしゅ)	⇦⇨ⓅⓅ	10	7	2	24			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連載顎手 (れんさいがくしゅ)	⇦⇨ⓅⓅⓅ	14	13	2	21			上上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
仰飲杯手 (ぎょういんはいしゅ)	⇘Ⓟ	19	15	2	28			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
仰飲仙手 (ぎょういんせんしゅ)	(酒8以上)⇘ⓅⓅ＋Ⓚ	16	16	2	24			中上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
仰飲連環単脚 (ぎょういんれんかんたんきゃく)	(酒8以上)⇘ⓅⓅ＋ⒺⒺ	23	25	2	47			中上中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英
横掃撃 (おうそうげき)	⇦Ⓟ	24	15	3	23			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
仰手挑撃 (ぎょうしゅちょうげき)	➡Ⓟ	10	9	2	15			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
月牙叉撃 (げつがさいげき)	⬇⇨Ⓟ	30	16	1	34			中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
浸歩酔硬手 (しんぽすいこうしゅ)	⇦⇖Ⓟ	23	16	2	33			中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
挑腕撩拳 (ちょうわんりょうけん)	⇩⇖⇨Ⓟ	28	13	3	25			中	ダウン ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
挑腕栽手 (ちょうわんさいしゅ)	(酒6以上)⇩⇖⇨Ⓟ⇦Ⓟ	18	15	2	24			中上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
酔仙手 (すいせんしゅ)	Ⓟ＋Ⓚ	12	13	2	32			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
酔仙連脚 (せんせんれんきゃく)	Ⓟ＋ⓀⓀ	23	25	2	47			中中	ダウン ガード外し	中	-	中	中 -	中 [中]
転身双冲掌 (てんしんそうちゅうしょう)	⇨Ⓟ＋Ⓚ	39	32	2	34		65	中	飲酒5	-	-	-	- -	-
▷敵ヒット			1	1	59					-	-	-	- -	- -
倒地反衝爪 (とうちはんしょうそう)	⇘Ⓟ＋Ⓚ	30	53	3	22			中		-	-	-	- -	- -
飛天崩撃 (ひてんほうげき)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	24	3	38			中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
騰空飛天砲 (とうくうひてんほう)	(酒8以上)⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	16	19	10	59			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
伏挑撃 (ふくちょうげき)	⬇Ⓟ	8	10	1	15			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
背旋肘 (はいせんちゅう)	⇗Ⓟ	15	20	2	34			下		下	-	-	- -	下 -
背旋肘 (はいせんちゅう)	⬇⇗Ⓟ	16	17	2	31			下		下	-	-	- -	下 -
背旋肘廻下脚 (はいせんちゅうかいかきゃく)	⬇⇗ⓅⓀ	15	28	3	65		30	下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	68					-	-	-	- -	- -
後蹴腿 (こうしゅうたい)	Ⓚ	25	14	1	28			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	20	14	1	32			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	14	1	28			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
連飛跳撃 (れんひちょうげき)	ⓀⓀ	10	13	1	31			上上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
連蹴廻手 (れんしゅうかいしゅ)	ⓀⓀⓅ	10	20	2	23			上上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連蹴背下掌 (れんしゅうはいかしょう)	ⓀⓀ⇩Ⓟ	10	19	2	26			上上下		下	-	-	- -	下 -
単飛跳撃 (たんひちょうげき)	Ⓚ＋Ⓖ	35	17	3	30		19	中		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	43					-	-	-	- -	- -
横双手 (おうそうしゅ)	Ⓚ＋ⒼⓅ	19	45	2	24			中上	ダウン	-	-	-	- -	- -
側端脚 (そくたんきゃく)	⇖Ⓚ	21	15	1	29			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
側中端脚 (そくちゅうたんきゃく)	⇖Ⓚ＋Ⓔ	21	14	2	27			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英 返し技[いなし]

シュン全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
宙舞双転脚 (ちゅうぶそうてんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	29	18	2	37			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
倒脚 (とうきゃく)	⇩Ⓚ＋Ⓖ	25	22	1	43			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
翻身連尖脚 (ほんしんれんせんきゃく)	⇦Ⓚ＋Ⓖ	20	15	30	34			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
背倒連旋脚【1発目】 (はいとうれんせんきゃく)	⇗Ⓚ＋Ⓖ	20	15	2	2			上	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
▷【2発目】		15	9	4	14			上	ダウン	-	-	-	- -	- -
仰身倒腿 (ぎょうしんとうたい)	⇦Ⓚ	24	17	1	36			中		中	-	中	中 -	中 [中]
空飛双単蹴 (くうひそうたんしゅう)	⇘Ⓚ	30	20	4	30		24	中		-	-	-	- -	-
▷敵ヒット			1	1	32					-	-	-	- -	- -
龍尾脚 (りゅうびきゃく)	⇧Ⓚ	26	14	4	29			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
旋子 (せんし)	⇖Ⓚ	35	32	3	45			中	ダウン	-	-	上	上 -	- -
斜側連脚【1発目】 (しゃそくれんきゃく)	⇨Ⓚ＋Ⓔ	20	20	4	4			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷【2発目】		10	3	3	30			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
仰穿腿 (ぎょうせんたい)	⬇Ⓚ	10	14	1	28			下		下	-	-	- -	下 -
後蹴下腿 (こうしゅうかたい)	⇗Ⓚ	10	18	2	33		19	下		下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
後蹴連腿 (こうしゅうれんたい)	⇗ⓀⓀ	20	13	2	41			下上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
旋風掃腿 (せんぷうそうたい)	⬇or⇖Ⓚ＋Ⓖ	20-30	25	4	42		25	下		下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	51					-	-	-	- -	- -
前旋掃腿 (ぜんせんそうたい)	(酒1以上)⇩Ⓟ＋Ⓚ	10	24	2	30		24	下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
連前旋掃腿 (れんぜんせんそうたい)	(酒6以上)⇩Ⓟ＋ⓀⓀ	10	23	3	28		24	下下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
連環前旋掃腿 (れんぜんせんそうたい)	(酒7以上)⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓀ	10	20	3	31		24	下下下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
宙舞落穿脚 (ちゅうぶらくせんきゃく)	(座盤鉄から)Ⓚ	20	22	3	41		35	中		-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	40					-	-	-	- -	- -
栽脛脚 (さいかきゃく)	(座盤鉄から)⇩Ⓚ	24	24	6	30			下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
倒身連脚 (とうしんれんきゃく)	(転倒立から)Ⓚ	30	11	19	26			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
転身酔酒靠 (てんしんすいしゅこう)	(転倒立から)Ⓟ＋Ⓚ	24	34	4	27			中		中	-	-	中 [●]	中 -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 美 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
双衝腿 (そうしょうたい)	(転倒立から)Ⓚ＋Ⓖ	25	34	3	20			中		-	-	-	- -	- -
涅槃旋脚 (ねはんせんきゃく)	(横寝から)Ⓚ	18	14	2	43		16	中		中	-	中	中 -	中 [中]
▷敵ガード			1	1	50					-	-	-	- -	- -
涅槃蹴捶 (ねはんしゅうすい)	(横寝から)ⓀⓅ	12	12	1	32			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
涅槃蹴捶連脚 (ねはんしゅうすいれんきゃく)	(横寝から)ⓀⓅⓀ	24	17	1	36			中		中	-	中	中 -	中 [中]
涅槃連撃腿 (ねはんれんげきたい)	(酒10以上、横寝から)ⓀⓅ⇩Ⓚ	10	18	2	33		19	中上下		下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
涅槃連撃下腿 (ねはんれんげきかたい)	(酒10以上、横寝から)ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	20	13	2	41			中上下上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
涅槃掃脚 (ねはんそうきゃく)	(横寝から)⇩Ⓚ	12	14	3	42		16	下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	50					-	-	-	- -	- -
涅槃双掃脚【1発目】 (ねはんそうそうきゃく)	(横寝から)➡Ⓚ	10	24	3	3			下		-	-	-	- -	- -
▷【2発目】		16	2	4	41			下下	ダウン	-	-	-	- -	- -
双掌頭落撃 (そうしょうとうらくげき)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
登起脚 (とうききゃく)	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	16	3	62			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
空飛端脚 (くうひたんたい)	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
落飛踵脚 (らくひしゅうきゃく)	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
双腿落襲 (そうたいらくしゅう)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	12	4	54		28	中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
背双腿落襲 (はいそうたいらくしゅう)	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
倒地反衝爪 (とうちはんそうしょう)	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	53	3	22		14	中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
落歩挑撃 (らくほちょうげき)	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	26	3	22		14	中(小ジャンプ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
飛天崩撃 (ひてんほうげき)	(小ジャンプ上昇中)⇗Ⓟ	30	24	3	38			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
栽下腿 (さいかたい)	(小ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	22			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	上	上 -	- -
地這腿 (じげんたい)	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	13	2	36			下(小ジャンプ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
酔歩転身肘 (すいほてんしんちゅう)	Ⓟ＋Ⓖ	10+10+10+20	10	169	1	179	12	上段投げ	飲酒3	-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		10+10+10+20	10	167	1	177				-	-	-	- -	- -
転身繰胯 (てんしんそうこ)	⇧Ⓟ＋Ⓖ	0	10	49	1	59		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		0	10	50	1	60				-	-	-	- -	- -
倒襲裏肘 (とうしゅうりちゅう)	⇦Ⓟ＋Ⓖ		20	80	1	100		上段投げ		-	-	-	- -	-
▷対鷹嵐			20	80	1	100				-	-	-	- -	
転身繰鶏脚 (てんしんそうけいきゃく)	(酒6以上)⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ	40	10	72	1	82		上段投げ		-	-	-	- -	
▷対鷹嵐			10	72	1	82				-	-	-	- -	

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 美 返し技[いなし]

シュン全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
倒襲裏肘 (とうしゅうりちゅう)	(壁が前)⇦Ⓟ＋Ⓖ	20+40	43	197	1	240		上段投げ(壁技)	飲酒5	-	-	-	- -	- -
転身倒襲裏肘 (てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	10	107	1	117		上段横投げ		-	-	-	- -	- -
権鐘離 (かんしょうり)	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	9+7+4+2+4+4+4+4+2	20	306	1	326		上段背後投げ	飲酒5	-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		9+7+4+2+4+4+4+4+2	20	306	1	326				-	-	-	- -	- -
背倒裏肘 (はいとうりちゅう)	(敵背後、酒5以上)Ⓟ＋Ⓖ	20+30+20	10	80	1	90		上段背後投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		10+30+20	10	80	1	90				-	-	-	- -	- -
翻身双仙腿 (ほんしんそうせんたい)	(転倒立から)Ⓟ＋Ⓖ	50	1	0	75	75		キャッチ投げ		-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	98	1	99				-	-	-	- -	- -
螺旋酔肘 (らせんすいちゅう)	⇦Ⓟ	12	19	3	49			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
転宙落脚 (てんちゅうらっきゃく)	⇧Ⓟ	30	38	2	56		47	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	67					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		30	38	5	51		46			-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	67					-	-	-	- -	- -
騰空仙山 (とうくうせんざん)	⇩⬆Ⓟ	30	38	4	65		42	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	78					-	-	-	- -	- -
▷敵背後		30	39	5	79		61			-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	60					-	-	-	- -	- -
倒地反衝爪 (とうちはんしょうそう)	⬉Ⓟ	20	55	2	21			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
天地肘撃 (てんちちゅうげき)	⬈Ⓟ	20	46	4	15			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	- -	- -
挑撃背転 (ちょうげきはいてん)	⇦⇦Ⓟ	12	14	3	20			上(振り返り攻撃)		-	-	-	- [●]	- -
阿仙廻脚 (あせんかいきゃく)	⇦⇦Ⓚ	30	20	4	22			上(振り返り攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
背反掌 (はいはんしょう)	(敵背後)Ⓟ	12	11	1	21			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がる技に繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
酔仙手 (すいせんしゅ)	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ	15	12	3	32			中(後ろ攻撃)		-	-	-	- -	- -
仙端脚 (せんたんきゃく)	(敵背後)Ⓟ＋ⓀⓀ	20	26	3	45			中中(後ろ攻撃)		-	-	-	- -	- -
背旋腿 (はいせんたい)	(敵背後)Ⓚ	30	15	3	33		H19 G17	上(後ろ攻撃)		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	43					-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	50					-	-	-	- -	- -
背下反掌 (はいかはんしょう)	(敵背後)⇩Ⓟ	14	16	2	25			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
低踏脚 (ていとうきゃく)	(敵背後)⇩Ⓚ	25	19	2	30			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
背反掌 (はいはんしょう)	(敵背後)⬇Ⓟ	12	15	1	21			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]

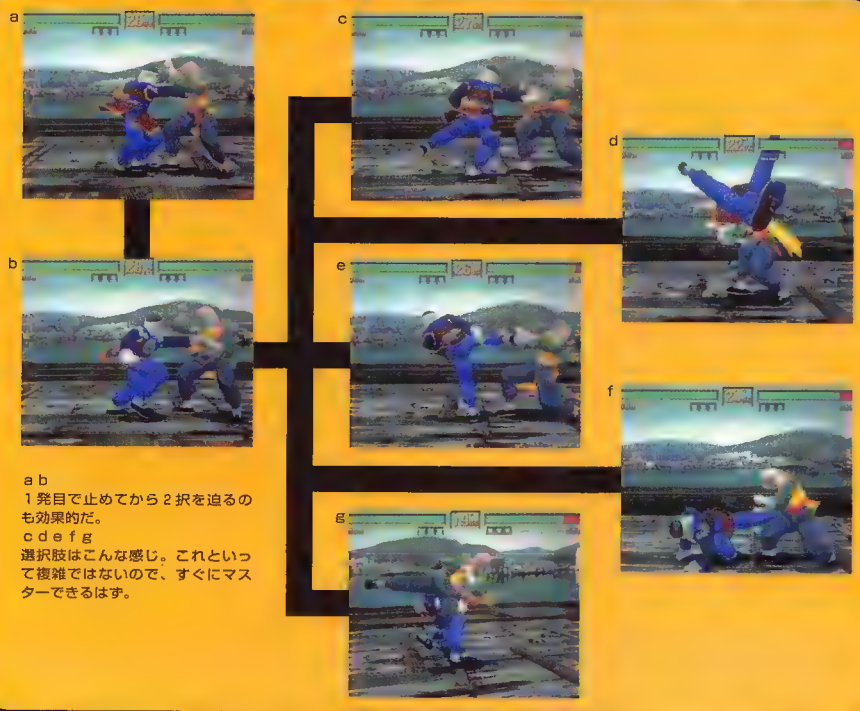
技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
宙舞双転脚 (ちゅうぶそうてんきゃく)	(走り中)Ⓚ	29	18	2	37			中(走り攻撃)	ダウン	-	-	-	-	-
連撃～よけ (れんげき)	ⓅⓅⒺ	0	1	19	17			上上移動		-	-	-	-	-
連撃～よけ (れんげき)	ⓅⓅ⇩Ⓔ	0	1	19	17			上上移動		-	-	-	-	-
連撃下腿～寝る (れんげきかたい)	(酒6以上)ⓅⓅ⇩ⓀⒼ	0	1	1	30			上上下移動		-	-	-	-	-
連撃下腿～寝る (れんげきかたい)	(酒6以上)ⓅⓅⒺ⇩ⓀⒼ	0	1	1	30			上上移動		-	-	-	-	-
連撃後下蹴腿～寝る (れんげきこうかしゅうたい)	(酒6以上)ⓅⓅ⇩ⓀⓀⒼ	0	1	1	30			上上下下移動		-	-	-	-	-
連撃後下蹴腿～寝る (れんげきこうかしゅうたい)	(酒6以上)ⓅⓅⒺ⇩ⓀⓀⒼ	0	1	1	30			上上移動下下移動		-	-	-	-	-
涅槃連撃腿～寝る (ねはんれんげきたい)	(酒10以上、横寝から)ⓀⓅ⇩ⓀⒼ	0	1	1	30			中上下移動		-	-	-	-	-
涅槃連撃下腿～寝る (ねはんれんげきかたい)	(酒10以上、横寝から)ⓀⓅ⇩ⓀⓀⒼ	0	1	1	30			中上下上移動		-	-	-	-	-
後蹴連腿～寝る (こうしゅうれんたい)	⇗ⓀⓀⒼ	0	1	1	30			下上移動		-	-	-	-	-
後蹴下腿～寝る (こうしゅうかたい)	⇗ⓀⒼ	0	1	1	23			下移動		-	-	-	-	-
後伸避 (こうしんひ)	⇦Ⓔ	0	1	12	17			移動		-	-	-	-	-
向側前避 (こうそくぜんぴ)	⇖Ⓔ	0	1	6	16			移動		-	-	-	-	-
向側後避 (こうそくこうひ)	⇘Ⓔ	0	1	12	23			移動		-	-	-	-	-
宙舞身 (ちゅうぶしん)	⇧Ⓟ＋Ⓚ	0	1	38	4			移動		-	-	-	-	-
背宙身 (はいちゅうしん)	⇩⇘	0	1	1	45			移動		-	-	-	-	-
座盤跌 (ざばんてつ)	⇩⇩	0	1	28	2			移動		-	-	-	-	-
座盤跌～横寝 (ざばんてつ)	(座盤跌から)⇩⇩	0	1	19	88			移動		-	-	-	-	-
座盤跌～転倒立 (ざばんてつ)	(座盤跌から)⇦	0	1	39	5			移動		-	-	-	-	-
座盤跌～立ち (ざばんてつ)	(座盤跌から)⇨or⇧	0	1	29	1			移動		-	-	-	-	-
座飲酒 (ざいんしゅ)	(座盤跌から)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	0	1	120	1			移動	飲酒3	-	-	-	-	-
転倒立 (てんとうりつ)	⇨⇧⇩⇗⇦	0	1	42	2			移動		-	-	-	-	-
横寝 (おうしん)	⇦⇗⇩⇧⇨	0	1	33	72			移動		-	-	-	-	-
仰飲酒 (ぎょういんしゅ)	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	0	1	1	49			移動	飲酒1	-	-	-	-	-

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 美 返し技[いなし]

シュン基本戦術

酒を飲めばなんとかなる！
挑腕裁手が出るようになってからが勝負だ！



a b
1発目で止めてから2択を迫るのも効果的だ。
c d e f g
選択肢はこんな感じ。これといって複雑ではないので、すぐにマスターできるはず。

連載顎手からの選択肢

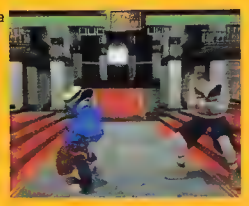
ディレイの効く連載顎手(⇦⇨ⓟⓟⓟ)を1～2発で止めてから2択を迫る。選択肢としては、投げ技、側端脚(⇘ⓚ)、仰穿腿(⬇ⓚ)、エスケープ、連載顎手を出しきる、といったものが挙げられる。連載顎手は、相手にガードされた場合は、フレーム的にはこちら側が不利なものの、ディレイが効くため相手はうかつに手を出せず、ガードしがちになったところへ2択をかけていくというわけだ。基本的な、上・中・下段と投げ技、そしてエスケープといった選択肢だが、これ以外の選択肢はないようなもの。序盤であれば酒を飲む技を積極的に狙っていき、中盤以降はこのパターンで固めてしまおう。

a b
連撃後下蹴腿が出せない状況ではあまり有効ではない。
c d e
投げ技と中段攻撃に、連撃後下蹴腿を混ぜていく。
f
エスケープを組み込むとかなり強力。投げ技を混ぜてもいいだろう。

連撃からの選択肢

連撃(ⓟⓟ)を相手にガードされた場合、不利な状態になるのだが、連撃後下蹴腿(ⓟⓟ⇩ⓚⓚ)を出せる状態であれば相手は下段を意識しなくてはならず、連撃で止めてからの2択攻撃が可能。具体的には、連撃で止めてからの投げ技と側端脚の2択攻撃に、連撃後下蹴腿を加えていく。さらに、連撃からエスケープをつなぐことができるので、連撃ⓔから側端脚と連撃後下蹴腿による2択も可能だ。シュンは、酒を6ポイント飲むことによって、連撃後下蹴腿や挑腕裁手(⇩⇘⇨ⓟ⇦ⓟ)といった主力の技が出せるようになるため、序盤に1ラウンド捨ててでも酒を6ポイント飲みたいところだ。序盤はダウン攻撃にいかず、仰飲酒(⇩ⓟ＋ⓚ＋ⓖ)で酒ポイントを稼ぐべし。

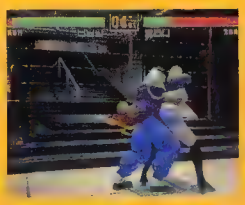
シュン基本戦術


a

b

c

d


e

a b c d e
仰飲酒が1ポイント、座飲酒が3ポイント、残りの3つは5ポイントとなっている。

飲酒のメカニズム

酒ポイントは、1ポイント単位で加算されていき、そのポイント数に応じて固有技が増えていく。具体的には、仰飲酒(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が1ポイント、座飲酒(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が3ポイント、転身双冲掌(⇨Ⓟ+Ⓚ)、酔歩転身肘(Ⓟ+Ⓖ)、権鐘離(Ⓟ+Ⓖ)の3つは5ポイントの飲酒率となっている。序盤で飲みまくって、後半の試合展開を有利に持っていくのがシュンの常套手段なので、1ラウンド目は捨て身の覚悟で座飲酒を狙っていくといいだろう。なお、壁際での倒襲裏肘(⇦Ⓟ+Ⓖ)は5ポイントの飲酒率となっている。

挑腕裁手 ⇩⇘⇨Ⓟ⇦Ⓟ	酒6ポイント以上	連前旋掃腿 ⇩Ⓟ+ⓀⓀ	酒6ポイント以上
仰飲仙手 ⇘ⓅⓅ+Ⓚ	酒8ポイント以上	連環前旋掃脚 ⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	酒7ポイント以上
仰飲連環単脚 ⇘ⓅⓅ+ⓀⓀ	酒8ポイント以上	連撃下腿 ⇩ⓅⓅ⇩Ⓚ	酒6ポイント以上
騰空飛天砲 ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	酒8ポイント以上	連撃後下蹴腿 ⇩ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	酒6ポイント以上
連撃下蹴(横寝後)ⓀⓅ⇩Ⓚ	酒10ポイント以上	背倒裏肘(相手に背を向けて)Ⓟ+Ⓖ	酒5ポイント以上
涅槃連撃下腿(横寝後)ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	酒10ポイント以上	転身繰鶏脚 ⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	酒6ポイント以上
前旋掃腿 ⇩Ⓟ+Ⓚ	酒1ポイント以上		

飲酒によって増える固有技

酒ポイントが10溜まるとすべての技が出せるようになる。実際のところ、6ポイント溜まれば、挑腕裁手(⇩⇘⇨Ⓟ⇦Ⓟ)、連撃後下蹴腿(ⓅⓅ⇩ⓀⓀ)、背倒裏肘(Ⓟ+Ⓖ)といった主力の技が出せるようになるので、目安は6ポイント。7ポイントで出せるようになる連環前旋掃脚(⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ)は、出るようになれば心強い技ではある。

アキラ	上歩衝掌 ⇦⇨Ⓟ	ジャッキー	スマッシュフック ⇘Ⓟ
パイ	裏圏捶 ⇗Ⓟ	ジャッキー	ダブルフック ⇘ⓅⓅ
ラウ	虎槍掌 ⇦⇨Ⓟ	ジャッキー	トリプルフック ⇘ⓅⓅⓅ
ラウ	鳳凰槍掌 ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	ジャッキー	ライトニングフック ⇘ⓅⓅⓅⓅ
ラウ	穿脚連環虎掌 ⇘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨ⓅⓅ	シュン	何仙姑 ⇨ⓅⓅⓅⓀ
ウルフ	トマホークフラッシュ ⇨Ⓟ+Ⓚ	リオン	双耳旋風 ⇨Ⓟ+Ⓚ
ウルフ	トマホークチョップ ⇗Ⓟ	リオン	泰山双勾手 ⇦Ⓟ+Ⓚ
ウルフ	ドラゴンフィッシュブロー ⇨ⓅⓅ	葵	三連平手 Ⓟ+ⓀⓅⓅ
ジェフリー	トルネードハンマー ⇨⇦Ⓟ	葵	上勢柳扇掌 ⇦⇦Ⓟ+Ⓚ
カゲ	風閃刃 Ⓟ+Ⓚ	鷹嵐	髷張り手 Ⓟ+Ⓚ
カゲ	落閃刃 ⇨Ⓟ+Ⓚ	鷹嵐	樽砕き(しゃがみから)⇨Ⓟ
サラ	スナップサイドチョップ ⇘Ⓟ	鷹嵐	樽砕き ⇨Ⓟ⇨Ⓟ
サラ	エルボーサイドチョップ ⇨Ⓟ⇘Ⓟ	鷹嵐	猫だまし Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ジャッキー	ビートナックル Ⓟ+Ⓚ	鷹嵐	猫だまし ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

酔い覚ましについて

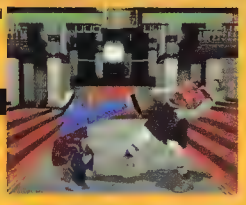
せっかく苦労して溜めた酒ポイントをことごとく奪う技、それが酔い醒ましだ。各キャラクターで酔い醒ましとして規定されている技があり、その技を喰らうと大切な酒ポイントを奪われることになる。奪われるポイントは、その技によって異なり、多いもので3ポイント、少ないものだと1ポイントとなっている。なお、葵の平手(Ⓟ+Ⓚ)は1ポイントの酔い醒まし技だが、最大3発まで出すことができ、その1発1発が1ポイントを奪うようになっているので注意したい。

シュン応用戦術

a
背倒裏肘が出せる状態ではないと無意味な連繋。
b c d e f
一応、中段攻撃と投げ技の２択攻撃になるのだ。

背を向いた状態での選択肢

酒を5ポイント以上飲んでいる状態であれば背倒裏肘(Ⓟ+Ⓖ)が出せるので、相手に背を向けた状態から効果的な攻めが期待できる。挑撃背転(⇦⇦Ⓟ)などから、背倒裏肘、酔仙手(Ⓟ+Ⓚ)、エスケープといった選択肢が挙げられる。酔仙手は、背後を向いた状態でも出すことができ、足先に攻撃判定があるので中段攻撃として使え、ガードされた場合は酔仙手(Ⓟ+ⓀⓀ)まで出してダウンしてしまえば問題なし、という便利な技。また、エスケープは奥と手前の他に、向側前避(⇗Ⓔ)と向側後避(⇖Ⓔ)を混ぜていくと効果的だ。後ろ方向にレバーを入れて、転がって逃げてしまうのもたまにはいいだろう。



a b c d
転倒立を見て、動きが止まってしまう相手は意外と多い。

転倒立、宙舞身からの選択肢

転倒立(⇨⇧⇩⇗⇦)、宙舞身(⇧Ⓟ+Ⓚ)で逆立ちをした後は、翻身双仙腿(Ⓟ+Ⓖ)と転身酔酒靠(Ⓟ+Ⓚ)で一応2択となる。相手が攻めてくるところに倒身連脚(Ⓚ)を置いたり、逆立ちのまま移動したりと、トリッキーな動きで相手を翻弄していこう。実用性の低い逆立ちだが、不意に出せば戸惑う相手も多いだろう。

a b c
捨て身の覚悟で座飲酒を狙う、というのも１ラウンド目なら有効。

開幕前の座盤跌から……

ラウンド開始前に座盤跌(⇩⇩)で座ることができるのだが、ここからさらに横寝(⇩⇩) と転倒立(⇦)へつなぐことが可能。この場合の横寝は⇩⇩で、転倒立は⇦で出すことができる。あまり意味のないように思えるこれらの技だが、開幕前から座っておいて、開幕と同時に座飲酒(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、というのは意外と有効だ。ただし、転倒立はラウンド開始前にはできないので注意しよう。

シュン応用戦術

a

b

c

d

a b c d
座盤跌からの選択肢。一応、２択攻撃になっているのがポイント。

座盤跌からの選択肢

座盤跌(⇩⇩)から派生する攻撃は2種類あり、中段攻撃の宙舞落穿脚(Ⓚ)と下段攻撃の裁頸脚(⇩Ⓚ)を出すことができるため、一応2択をかけることが可能だ。座盤跌を見て、ついつい手を出してきた相手にヒットしやすいので、不意に出すと良い。落ち着いて座盤跌を見る相手には、座飲酒(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)で酒ポイントを稼ぐというのも捨て身だがいいだろう。

a

b

c

d

e

a b c d e
確実に決まるのは挑腕撩拳と挑腕裁手のみ。浸歩酔硬手は相手キャラクターによって返されてしまう。

転身繰胯からの選択肢

転身繰胯(⇧Ⓟ+Ⓖ)からの選択肢は、挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)、浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)といった打撃技が狙っていける。挑腕撩拳は確実に決まるので、挑腕裁手(⇩⇧⇨Ⓟ⇦Ⓟ)が出せる場合なら大ダメージが望める。相手が棒立ちをするようなら権鐘離(Ⓟ+Ⓖ)も狙えるが、逃げられることを考えて向側前避で追いかけてみるのもいいだろう。エスケープで振り向く相手には、クイックフォワードをしてから投げ技を狙うべし。

転身繰胯→浸歩酔硬手、という連続技は、葵の裏小手返し(⇨Ⓟ+Ⓚ)によって返されてしまう。また、相手が特定の後ろ攻撃を出した場合は背後にはヒットしないので、その際は通常とは違うコンボへつないでいかなくてはならない。

a

b

c

a
１発目をガードされた場合、先行で入力していると止まってしまう。

b
足がガクッとしたら２発目を入力する。見てからで十分間に合う。

c
普段からディレイで出すクセをつけてしまえばいいだろう。

後蹴連腿について

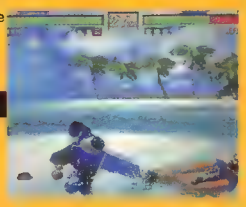
後蹴連腿(⇗ⒷⒷ)は、１発目をガードされると蹴り上げた足を下ろしてしまうため、一見2発繰り出すことが困難そうだが、若干ディレイ気味に入力することによって2発目を出すことができる。連撃後下蹴腿(ⓅⓅ⇩ⒷⒷ)にも応用が効くテクニックなので絶対にマスターして欲しい。

シュン空中コンボ

a b c
シュンの基本的なコンボ。決める機会は非常に多い。

カウンターヒットの挑腕撩拳→浸歩酔硬手→旋風掃腿

挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)をカウンターでヒットさせて相手が浮いたところに浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)を決め、落下してバウンド中の相手に旋風掃腿(⬇or⇧Ⓚ+Ⓖ)で追い打ちをかけるコンボ。全キャラクターに対して決めることができ、威力も全体力の4割程度と比較的高め。挑腕撩拳はシュンの持つ数少ない浮かせ技の中のひとつなので、このコンボを決める機会は多い。コマンド入力もそれほど難しくないので確実に決めよう。



a b c d e
単発で浸歩酔硬手を使うことはあまりないので使用頻度は低い。

カウンターヒットの浸歩酔硬手→連載顎手→旋風掃腿

浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)をカウンターでヒットさせ、浮いたところに出の早い連載顎手(⇦⇨ⓅⓅⓅ)を3発叩き込み、前述のコンボと同じようにバウンド中の相手に旋風掃腿(⬇or⇧Ⓚ+Ⓖ)を決める。これも全キャラクターに対して決まり、ダメージ量は全体力の4割程度。ただし、浸歩酔硬手はガードされたときのリスクが大きいため、あまり単体で使うことはない。ゆえに、決めるチャンスは少ないと思われる。

シュン空中コンボ

a b c d e f
シュン最強のコンボ。転身繰膀から決めることも可能だが、その際は2度目の挑腕裁手の裏拳部分がよく空振りしてしまう。

カウンターヒットの挑腕裁手→挑腕裁手→連環前旋掃腿

酒を6ポイント以上飲んでから出せるようになる挑腕裁手(⇩⇧⇨Ⓟ⇦Ⓟ)をカウンターヒットさせ、再び挑腕裁手を決めてから連環前旋掃腿(⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ)を決めるコンボ。中量級のキャラクターまでには決まり、ダメージ量は全体力の6〜7割程度を奪う。ガンガン酒を飲んで、ぜひとも決めたいコンボだ。

a b c d
最後のケツをヒットさせるためのコンボ。相手の対応次第で完璧に回避されてしまうのだが。

転身繰膀→浸歩酔硬手→何仙臀打

転身繰膀(⇧Ⓟ+Ⓖ)で裏に回り、背後から浸歩酔硬手(⇦⇧Ⓟ)を決めて相手を浮かせる。浸歩酔硬手の硬直が解けたと同時に何仙臀打(⇨ⓅⓅⓀ)を⇨ⓅⓀと2発だけ出す。すると、1発目のパンチは空振りするのだが、2発目のお尻による攻撃がバウンド中の相手にヒットするのだ。ただしパイと葵にしか決まらず、威力も全体力の2割程度しか減らせないお笑いコンボ。注意点として、転身繰膀の後に、葵には裏小手返し(⇨Ⓟ+Ⓚ)で浸歩酔硬手を返され、パイは背連崩捶(⇩Ⓟ)で振り向きつつ浸歩酔硬手を喰らうと何仙臀打がヒットしない。つまり、相手の対応が完璧な場合は決まらないということだ。

結論のない座談会 PART.3

本日の食欲：羽田隆之（ポッキーのチョコの部分をそぎながら食べる人）
篠原元貴（率先して何でもかんでも袋を開けてバリバリ食いまくる人）
宮山武久（変わったポテチの食べ方をする人）
永田泰大（仕切ってたんでほとんど食べなかった人）

載拳道（ジークンドー）

風　キャラクターの話になるけど、それを使うプレーヤーは置いといて、キャラクター寄りで考えると、今はどのキャラとの対戦がキツい？

ブ　ラウ、ジャッキー、リオン。

新　サラ、パイ、ジャッキー。

柏　ラウ、ジャッキー、リオンかな。

風　3人で共通してるのは、ジャッキーか。

ブ　ジャッキーは、わかんねえなあ。

新　わかんないよねえ。全然わかんない。自分でやってても、相手がこんなジャッキーだったらイヤだと思うもん。

風　アキラとかの場合だと、強いアキラってわりと似てるじゃん。一定の型があるから、対応策も立てられそうな気がするけど、たとえば羽田さんと小原（註：池袋ラクセルの本名）のジャッキーは、どっちもイヤなんだけど、2人のタイプは全然違うしさ。

新　その、型がないのが載拳道（ジークンドー）ですからね。ホントに、『バーチャ3』のジャッキーで、ジークンドーってものがあそこまで綺麗に表現されてる、というのはすごいですよ。決まった型がなくて、相手に合わせて、その都度臨機応変に変えていく。これぞジークンドー、という気がしますよ。

（全国のゲームセンターにお願いしたアンケートの回答に目を通しながら）

風　ざっと見てみて……使用率だと、一番低いのが鷹嵐で、ラウも低いかな。上はジャッキー、アキラ、サラ、ウルフ、シュン……シュンが上位！

ブ　うわ、パイが1位の店がある！　でも、わかる気がするな。

新　あー、パイも強いよね。

風　でも、『バーチャ1』とかに比べると、特にパイがってわけでもなくて……。

ブ　みんな強い。

風　うん、そんな感じがするよね。

新　『バーチャ3』の場合、「どのキャラが弱い」じゃなくて、「みんな強い」っていうバランス取りがされてますから。

柏　鷹嵐は弱いと思うんですけど。

ブ　弱いっていうより、鷹嵐対策が進んできたっていう感じかな。

バトルトーク

風　……しかし、ブライアント兄妹は人気あんなー。あと、ウルフも多いぞ。

新　ウルフのカッコ良さって、『バーチャ3』になってわかりやすくなったところもありますし。

そのスラント、カゲにもくれよ!
(『バーチャファイターリラックス』より)

風　『バーチャファイターリラックス』(註:アスキーが贈る、バーチャ大好きっ子必携の書。内容は、読んでのお楽しみ。ぜひ手に取ってみてね。P.187参照)のネタにあるけど、「俺のキャラにこの技くれ」みたいなのってあるかな?

新　ジャッキーにすげぇ強力な投げ技を。

風　抽象的だな(笑)。技を指定するようにしましょう。で、新しく3つやるから、持ち技を3つ捨てなきゃならない。

新　じゃあ、ジャイアントスイングと……龍尾閃と……あと、順逆自在をもらおうか。

ブ　マニアックだなあ(笑)。

風　いらないのは?

新　スラントバックナックル。あと、ライトニングフックはいらない。完全な見せ技ですよ、あれ。サイドフックキックもいらないや。……ジャッキー、すげぇ強くなってるよ(笑)。

風　じゃあ、ジェフリーは?

柏　欲しいのは、ウルフのローキック。

風　シブいな(笑)。

柏　いや、必要ですよ。それと、ウルフのショートレンジショルダー。

ブ　これは、似たキャラクターを使う者としての妬みも入ってますね。

柏　あとは、ラウの↘ⓟⓟⓟⓟ⇩ⓚかな。

風　いらないのは?

柏　マシンガンヘルスタップでしょ、ケンカアッパーでしょ、トリプルアッパーもいらないですね。……これでジェフリー強いよ(笑)。

風　ウルフは?

ブ　地掃腿と、崩撃雲身双虎掌と……いや、修羅覇王靠華山がいいな。あと、コンボエルボースピン。離れた間合いから安定してダメージが奪える技って、すげえ魅力ですね。

風　いらないのは?

ブ　なんだろうな、ローリングフックと……いらない技っていっぱいあるな。あり過ぎるよ。あ、ⓟⓟⓟだ。あと、ⓟ+ⓚで出る逆水平チョップ。一応、カウンターで入ると浮くんだけどね。……やべぇ、ウルフ超つえええよ!

一同　(笑)

風　やだよ、ウルフのコンボエルボースピンとか崩撃雲身双虎掌とかって(笑)。

新　僕、実はカゲにすげぇ憧れてるみたいですね(笑)。

ブ　じゃあ、俺はアキラか。

風　柏はウルフにコンプレックスがあるということか(笑)。

スラング

風　もし、まだ『バーチャ3』がリリースされてないとしたら、どこを変えてみたい?

ブ　硬化時間全般。

風　いや、そういう微調整とかの話じゃなくて。

ブ　微調整じゃないですよ、システム全体に関わることですから。ゲームのスピード感から何から、まるで変わりますし。

風　それは、具体的にはどういうこと?

ブ　今の状況だと、闘いがブツ切りなんですよ。だから、技から技へのつなぎをもう少しだけスムーズにして、ひとつの流れになるようにしたい。『バーチャ3』は、連繋が連繋じゃないですしね。

柏　サウンド面を重視して欲しいって意見を聞きましたけど。

風　羽田さんは?

新　あ、『バーチャ3』ですか?　バックダッシュがもっと遅かったりとか、でなきゃバックダッシュをなくして、ジリジリ歩きのみにする。

ブ　そんなん、ジャッキーに勝てなくなるって。

柏　バックダッシュで移動する距離が短けりゃいいんですよ。

新　じゃあ、バックダッシュ中に技を喰らったらダメージが5倍になるとか。そのくらいはして欲しいなあ。

風　5倍!　サマー喰らったら終わりだ。次のセットまで終わりだ。

ブ　即死だよ。アルティメットコンボだ。

風　それは、裏を返せばバックダッシュが対戦で幅をきかせ過ぎているということ?

新　闘いの攻防の中で、ちょっと引いて間合いを取ったりっていうのはわかるんですけどね。あからさまに下がる奴とか、いますからね。だから、バックダッシュのときに技喰らったら、ちょっとの間だけ、頭のところでヒヨコがピヨピヨ、とか。それぐらいあってもいいでしょう。

ブ　おいおい(笑)。

新　あと、投げ抜けですね。今でこそ、複数の投げを抜けられるやり方が見つかってるけど、だったら、どんな投げでもⓟ+ⓖだけで抜けられるっていうのでもいいと思うんで。

ブ　うちの場合は、それを「飛車角抜け」(P.042参照)って命名しました。例によって永田さんがつけたんだけど。

柏　カッコイイね。

新　そういう呼び名になったんだ。

ブ　「ファジー投げ抜け」はイヤだったんですよ。いいとは思うけど、イヤでしょ?　なんか「また『バーチャ2』か」ってなっちゃうし。だから、新しいのをつけてくれって言って。

風　技のネーミングに関しては、昨日、50案は出したから。

ブ　わりと投げやりなのも出たけどね。

風　かなり良かったのが「お得抜け」(笑)。ヘボ過ぎる(笑)。

ブ　あれじゃ首は縦に振れなかったですね。

風　「投げ抜けアンコール」っていうのもあった。

新　長い(笑)。

風　ゴロも悪いし(笑)。

ブ　「投げ抜けアワー」とか。適当なんですけどね。基本的にスラングは、力が入っちゃダメですね。フィーリングの問題だから。

新　もう、ポッと出てくるわけだし。

ブ　スラングのネーミングに関しては、とりあえず俺の中では、ゴロとか定着しやすさみたいなのとか5個ぐらいのパラメーターがあるんですよ。「飛車角抜け」もいいけど、「屁こき投げ」(註:PKキャンセルから投げ技を狙うテクニックを指すスラング。お尻がピクンと動くことからこの名がつけられた。ちなみに命名者は新宿ジャッキー)は、やっぱトップレベルですね。

新　トップレベルだって認めるだろう、やっぱり!類稀なるネーミングセンスっていうか。

ブ　認める、認める。ゴメン、認めるよあれは。最高だね。

(NEXT P.176)

リオン全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	葵
統捶 (とうすい)	Ⓟ	10	10	1	15			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵近く	Ⓟ	9	10	1	13			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	10	10	1	15			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷避け	Ⓟ＋Ⓔ	10	10	1	15			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
勾手連捶 (こうしゅれんすい)	ⓅⓅ	10	9	2	18			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連環穿掌 (れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	12	9	3	39			上上上	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
連捶掃手 (れんすいそうしゅ)	ⓅⓅ⇩Ⓟ	20	21	2	44			上上下		下	-	-	- -	下 -
連捶腿 (れんすいたい)	ⓅⓀ	20	11	2	35			上上		上	-	上	上 -	上 [上]
背転勾手 (はいてんこうしゅ)	⇦Ⓟ	16	16	2	27			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連旋背勾手 (れんせんはいこうしゅ)	⇦ⓅⓅ	19	18	2	27			中中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
転身螳螂連脚 (てんしんとうろうれんきゃく)	⇦ⓅⓅⓀ	25	28	3	29		29	中中中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
▷敵ガード			1	1	32					-	-	-	- -	- -
穿陰掌 (せんいんしょう)	⇖Ⓟ	10	12	2	19			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
落撃掌 (らくげきしょう)	⇖ⓅⓅ	20	13	2	28			中中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
掃勾手 (そうこうしゅ)	⬉Ⓟ	7	13	2	24			下		下	-	-	- -	下 -
連掃勾手 (れんそうこうしゅ)	⬉ⓅⓅ	10	13	1	26			下下		下	-	-	- -	下 -
盤肘 (ばんちゅう)	⇨Ⓟ	14	11	2	22			中	よろけ	中	-	-	中 [●]	中 -
盤肘連環手 (ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	18	27	2	26			中中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
騰撃捶 (とうげきすい)	⇗Ⓟ	12	17	2	28			下		下	-	-	- -	下 -
騰撃連捶 (とうげきれんすい)	⇗ⓅⓅ	8	6	2	25			下下		下	-	-	- -	下 -
疾歩昇穿手 (しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨Ⓟ	24	13	2	26			中	ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
双耳旋風 (そうじせんぷう)	⇨Ⓟ＋Ⓚ	24	19	3	21			上	酔い醒まし2	-	-	-	- -	- -
泰山双勾手 (たいざんそうこうしゅ)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	30	24	4	28			上	酔い醒まし2	-	-	-	- -	- -
縦跳穿掌 (じゅうちょうせんしょう)	⇧Ⓟ＋Ⓚ	20	12	4	33		17	中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵ヒット			1	1	35					-	-	-	- -	- -
箭疾歩 (せんしっぽ)	⇨⇨Ⓟ	35	27	2	26			中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
進歩螳螂掃手 (しんぽとうろうそうしゅ)	⇦⇖Ⓟ	21	27	2	28			下		下	-	-	- -	下 -
偸歩掃手 (とうほそうしゅ)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	15	19	2	21			下		下	-	-	- -	下 -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ パイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
偸歩背掃手 (とうほはいそうしゅ)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	20	21	2	44			下		下	-	-	- -	下 -
磨盤手 (まばんしゅ)	⇨Ⓟ＋Ⓔ	30	26	7	24			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
斜歩斜掃捶 (しゃほしゃそうすい)	⇩Ⓟ＋Ⓔ	20	17	3	24			下		下	-	-	- -	下 -
下統捶 (かとうすい)	⬇Ⓟ	8	10	1	15			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ち	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
穿心腿 (せんしんたい)	Ⓚ	25	13	2	27			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	25	13	2	26			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	25	13	2	27			上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
連旋腿 (れんせんたい)	ⓀⓀ	20	16	2	33			上上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
弾腿 (だんたい)	⇦Ⓚ	24	15	2	28			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
側穿横脚 (そくせんおうきゃく)	⇦Ⓚ＋Ⓔ	24	16	2	25			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
勾首提膝 (こうしゅていしつ)	⇨Ⓚ	25	15	2	29			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
閃転空脚 (せんてんくうきゃく)	⇗Ⓚ	20	30	6	62	33		中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	50					-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	50					-	-	-	- -	- -
斧刃脚 (ふじんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	15	18	3	32			中		上	-	上	上 -	上 [上]
斧刃連端脚 (ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨ⓀⓀ	20	11	2	42			中中		上	-	上	上 -	上 [上]
転身撩陰脚 (てんしんりょういんきゃく)	⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ	24	25	4	29	28		中		-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	29					-	-	-	- -	- -
疾地掃腿 (しっちそうたい)	⇦Ⓚ＋Ⓖ	24	26	5	33	29		下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	40					-	-	-	- -	- -
旋風腿 (せんぷうたい)	⇧Ⓚ	25	18	4	19	21		中		中	-	中	中 -	中 [中]
▷敵ガード			1	1	30					-	-	-	- -	- -
掛統腿 (かとうたい)	⇧ⓀⓀ	30	23	4	24	26		中上		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	41					-	-	-	- -	- -
軌腿 (あったい)	⇩Ⓚ	12	18	2	27			下		下	-	-	- -	下 -
前掃腿 (ぜんそうたい)	⇩ⓀⓀ	20	17	3	33			下下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
登旋腿 (とうせんたい)	⇩ⓀⓀ＋Ⓖ	30	20	6	27	25		下上	ダウン	-	-	-	- -	上 -
▷敵ガード			1	1	30					-	-	-	- -	- -

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵 返し技[いなし]

リオン全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
穿弓腿【1発目】(せんきゅうたい)	⇨Ⓚ	24	16	2	2			下		下	-	-	- -	下 -
▷【2発目】		9	2	4	43			下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
後掃腿(こうそうたい)	⬇Ⓚ＋Ⓖ	24	20	4	38		15	下		-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	40					-	-	-	- -	- -
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇦⇦Ⓟ	14	14	2	19			上(振り返り攻撃)		-	-	-	- [●]	- -
後蹴腿(こうしゅうたい)	⇦⇦Ⓚ	25	11	2	28			上(振り返り攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
下旋腿背転(かせんたいはいてん)	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	24	12	2	25		14	上(振り返り攻撃)		-	-	-	- -	- -
▷敵ガード			1	1	32					-	-	-	- -	- -
背連穿掌【1発目】(はいれんせんしょう)	(敵背後)Ⓟ	12	12	1	1			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷【2発目】		12	11	1	20			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
背身尖掌(はいしんせんしょう)	(敵背後、振り向き後すぐ)Ⓟ＋Ⓚ	14	15	4	16			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
後穿脚(こうせんきゃく)	(敵背後)Ⓚ	36	10	2	33			上(後ろ攻撃)		上	-	上	上 -	上 [上]
背歩掃手(はいほそうしゅ)	(敵背後)⇩Ⓟ	14	13	1	29			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
登背穿掌(とうはいせんしょう)	(敵背後)⬇Ⓟ	12	11	1	13			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
廻掛脚(かいかきゃく)	(敵背後)⬇Ⓚ	20	14	2	25		19	下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
▷敵ガード			1	1	37					-	-	-	- -	- -
騰空落双捶(とうくうらくそうすい)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰空落双腿(とうくうらくそうたい)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓚ	40	12	4	54			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰空落背腿(とうくうらくはいたい)	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛中穿腿(ひちゅうせんたい)	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	10	2	28			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
跳飛弾腿(ちょうひだんたい)	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	16	5	60			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
落斧刃腿(らくふじんたい)	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	11	5	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
落歩統捶(らくほとうすい)	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	27	1	28			中(小ジャンプ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	(小ジャンプ空中)Ⓚ	22	10	2	24			中(小ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	上	上 -	- -
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	(小ジャンプ上昇中)⇦Ⓟ	30	44	4	33			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	(小ジャンプ上昇中)⇗Ⓟ	30	29	3	27			中(小ジャンプ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	(小ジャンプ上昇中)⇦Ⓚ	30	10	2	22			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -

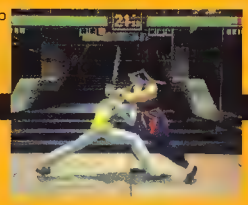
技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	英
地掃踵脚 (ちそうしょうきゃく)	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	12	3	29			下(小ジャンプ攻撃)	ダウン	下	-	-	-	下
破刀手揪腿 (はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ＋Ⓖ	10+15+25	14	37	1	51		上段投げ		-	-	-	-	-
七星天分肘 (しちせいてんぶんちゅう)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	30+20	20	38	1	58		上段投げ		-	-	-	-	-
飛転双空脚 (ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	25+25	10	80	1	90		上段投げ		-	-	-	-	-
採取砲靠 (さいしゅほうこう)	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	30+20	20	61	1	81		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		30+20	20	55	1	75				-	-	-	-	-
貼身双勾手 (てんしんそうこうしゅ)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓖ	10+15+15+30	14	80	1	94		上段投げ		-	-	-	-	-
登山翻車脚 (とざんほんしゃきゃく)	⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ	50	14	67	1	81		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		50	1	80	1	81				-	-	-	-	-
擺下尖転 (はいかせんてん)	⇘Ⓟ＋Ⓖ	0	10	39	1	49		上段投げ		-	-	-	-	-
七星跳飛捕蝉 (しちせいちょうひほぜん)	⇗Ⓟ＋Ⓖ	45	16	124	1	140		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		45	16	124	1	140				-	-	-	-	-
七星跳飛補蝉 (しちせいちょうひほぜん)	(壁が後ろ)⇗Ⓟ＋Ⓖ	25+25	21	94	1	115		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
飛転双空脚 (ひてんそうくうきゃく)	(壁が後ろ)⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	50	38	52	1	90		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
翻身提膝 (ほんしんていしつ)	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	10	82	1	92		上段横投げ		-	-	-	-	-
連勾手背襲 (れんこうしゅはいしゅう)	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	10+20+20	20	70	1	90		上段背後投げ		-	-	-	-	-
落穿手 (らくせんしゅ)	⇘Ⓟ	12	17	2	52			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
落踵脚 (らくしょうきゃく)	⇧Ⓟ	30	47	2	47		50	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	66					-	-	-	-	-
▷敵背後		30	27	4	56		37			-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	66					-	-	-	-	-
飛転落腿 (ひてんらくたい)	⇩⬆Ⓟ	40	33	1	47		37	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	58					-	-	-	-	-
▷敵背後		40	32	3	50		37			-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	58					-	-	-	-	-
斜前歩 (しゃぜんほ)	⇗Ⓔ		1	6	18			移動		-	-	-	-	-
斜後歩 (しゃこうほ)	⇖Ⓔ		1	6	24			移動		-	-	-	-	-
側宙身 (そくちゅうしん)	⇩⇖		1	49	1			移動		-	-	-	-	-

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	英 返し技[いなし]

リオン基本戦術

使い手によって 0にも100にもなるキャラクター。 エキスパートになるための要素を盗め!



a
盤肘でよろけさせてからの選択肢。
b c d e f
オーソドックスな、投げ技や中段攻撃による2択攻撃。これ以上もこれ以下もないだろう。

盤肘で相手をよろけさせた場合

盤肘(⇨Ⓟ)で相手をよろけさせた場合の選択肢としては、盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)まで出す、投げ技を狙う、穿弓腿(⇗Ⓚ)を狙う、しゃがみクイックで相手の反撃を回避する、といったものが挙げられる。しゃがみクイックの後は、相手が投げ技を狙ってくるようなら投げスカリモーションに登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)を、打撃技で反撃をしてくるようなら疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)のカウンターヒットを狙っていく。これらの選択肢の中で、最も手堅いのは穿弓腿だろう。序盤は穿弓腿を積極的に狙い、相手が対処してくるようであれば、他の選択肢を狙っていけば良い。

a
しゃがみ状態になるため、疾歩昇穿手のスタンバイ完了。
b c
発生の遅い下段攻撃を回避しつつヒットが望める。
d
主に狙うのはコレ。カウンターでヒットさせてコンボへつなぐべし。
e
最速での肘打ちすら回避することができるので重宝する。

偸歩掃手を相手にヒットさせた場合

下段攻撃の偸歩掃手(⇩Ⓟ+Ⓚ)を相手にヒットさせた場合、こちら側はしゃがみ状態なので疾歩昇穿手を瞬時に出すことができる。そこで、主に疾歩昇穿手のカウンターヒットを狙っていくのだが、さすがにそればかりだと読まれてくるので、相手の反撃に合わせて斜前歩(⬀Ⓔ)や掛統腿(⇧ⓀⓀ)を出していく。斜前歩は、相手が最速のタイミングで肘打ち系の技を出してきても避けることが可能。避けた後は投げ技を狙うべし。掛統腿は、相手がローキックなどで反撃をしてきた場合に、飛び越えながらヒットさせることができる。なお、相手が立ちガードをしているようなら直接投げ技を、しゃがみガードをしているようなら各種中段攻撃を狙っていこう。

リオン基本戦術

a b c
下段攻撃へつなげるため、2発目で止めてからの2択が有効なのだ。
d e
投げ技と中段攻撃。穿弓腿も混ぜていく必要がある。
f g h
しゃがみクイックからも2択が可能。攪乱せよ。

勾手連捶からの選択肢

勾手連捶(ⓟⓟ)が相手にガードされた場合、フレーム的には不利な状態となるのだが、連環穿掌(ⓟⓟⓟ)や連捶掃手(ⓟⓟ⇩ⓟ)といったコンビネーションが派生するため相手はうかつに手を出せず、そこに2択を迫ることが可能。選択肢としては、前述の連環穿掌、連捶掃手に加え、勾手連捶で止めてからの盤肘、投げ技、穿弓腿、しゃがみクイックなどが挙げられる。しゃがみクイックの後は、盤肘で相手をよろけさせた場合と同様に投げ技と疾歩昇穿手を狙っていく。強引な状態からの2択攻撃ではあるものの、手数の多いリオンを相手にした場合、ガードを固めてしまう相手は意外に多いので、不利な状態からでも攻めていくことが可能なのだ。

a
ダメージこそゼロだが、さまざまな連繋が狙っていける。
b
盤肘で相手を強制的に振り向かせて2択をかけられる。
c d
逃げる相手には有効な選択肢。盤肘にした方がいいかな？
e f g
中段、下段、投げ技という完璧な選択肢。状況に応じて使い分けろ。

擺下尖転からの選択肢

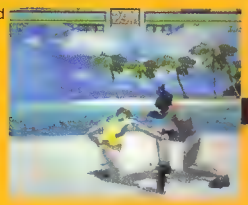
擺下尖転(⇘ⓟ+ⓖ)で相手の背後を取った後は盤肘が確実に決まる。盤肘がヒットした場合、強制的に相手を振り向かせることになるため、ここへ盤肘連環手や穿弓腿、投げ技といったもので2択をかけていける。ほかに、ボーッと立っている相手には連勾手背襲(ⓟ+ⓖ)を、走って逃げる相手には進歩蟷螂掃手(⇦⇘ⓟ)が狙っていける。盤肘で振り向かせてからの2択3択ではなく、とにかく安定したダメージを与えたいのであれば、落撃掌(⇘ⓟⓟ)→前掃腿(⇩ⓚⓚ)のコンボがオススメ。全体力の約3割を手堅く奪うことができる。まれに2発目をガードされる場合があるが、条件は不明……。

リオン応用戦術

a
通常のエスケープ。ほかのキャラのものと大差はない。

b
斜前歩。姿勢が低いため肘打ち系の攻撃を回避しやすい。

c
後方へ移動するため、戦線離脱に一役買う。

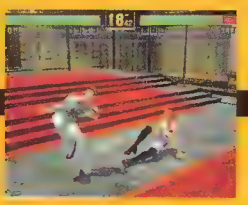


d e f
一例がこれ。エスケープでは回避できないが斜前歩でなら回避可能。

g h i
斜前歩は各種エスケープでキャンセルが可能。意外と重要かも。

エスケープについて

リオンは通常のエスケープ2種類のほかに、斜前歩(↗Ⓔ)と斜後歩(↖Ⓔ)という特殊な移動技を持っている。これらはすべて使い分けが必要で、エスケープでは回避できないが斜前歩でなら回避できる、といった状況が、またその逆の状況もあるため熟知しなければならない。斜前歩は移動中の姿勢が低いため肘打ち系の攻撃を回避しやすく、斜後歩は後方へ予想外の角度で移動するため離脱したい場合に重宝する。具体例を挙げると、下段攻撃の儘歩掃手(↓Ⓟ+Ⓚ)を相手にヒットさせた場合に、相手が肘打ち系の技で反撃をしてくると、通常のエスケープ2種類では回避できないが、斜前歩でならば回避することができる。このように、状況に応じた使い分けをマスターして欲しい。



a b c
対戦の盛んではない地域では、いまだにハメ呼ばわりされてます。

d e f
その場起きからのガードでなんなく防げます。ハメじゃないよ。

閃転空脚について

中段攻撃の閃転空脚(↗Ⓚ)はダウン攻撃として使った場合に、かなり強力な技へと変貌する。相手が横転をし続ける限り、閃転空脚はホーミングを続けてほぼ永続的にヒットさせることができるのだ。しかし、その場起きからのガードであっさりと脱出が可能。一時は猛威を奮ったこの“ボルシェハメ”だが、すでに過去の遺物となったわけだ。

リオン応用戦術

a b c
蹴り起きに合わせれば、かなり簡単に裏へ回れる。

d e f
エスケープで回避しつつ攻めるのが効果的。後ろ攻撃はほどほどに。

磨盤手による裏回り法

相手をダウンさせたときに、タイミング良く磨盤手(⇨Ⓟ+Ⓔ)を出すと背後に回ることができる。しかし、背後に回ったところでリオンも後ろを向いてしまっているため、瞬時に攻撃へ移ることは困難。相手が起き上がり蹴りを出してくれれば、多少は攻めやすいところなのだが。リング際で相手との位置を変える程度のテクニックとして認識しておこう。

a b c
空中コンボに組み込むことによって真価を発揮する。
d e
地上戦で使う意味はまったくない。浮かせてから決めるべし。

背歩掃手について

後ろ攻撃である背歩掃手(Ⓟ+Ⓚ)は、ヒットした場合に相手を引き寄せる効果がある。そのため、空中コンボに組み込むことによって真価を発揮し、状況と相手のキャラクター次第では、カウンターヒットの疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)→後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)→背歩掃手→後蹴腿→背歩掃手、といったコンボが可能。地上戦での使い道はほとんどないので、空中コンボ専用の技と考えてしまって問題ない。

a b c d
投げ技からのバウンドコンボ。かなり簡単なので即実戦投入。

登山翻車脚からのバウンドコンボ

投げ技の登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)から、前掃腿(⇩ⓀⓀ)によるバウンドコンボが成立する。タイミングは、登山翻車脚の硬化時間が終わった瞬間に前掃腿を出す、と至って簡単。投げ技からバウンドコンボが決まるという特殊なコンボだが、投げ技始動ということで実戦で決める機会は多いだろう。

リオン空中コンボ

a b c
最も決める機会が多いであろう、リオンの基本コンボ。

カウンターヒットの疾歩昇穿掌→斧刃連端脚

疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)をカウンターでヒットさせると相手が浮くので、そこに斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)を叩き込むコンボ。ダメージ量は全体力の3割程度だが、全キャラクターに対して決めることができるので非常に安定している。また、中量級までのキャラクターなら疾歩昇穿手の後に統捶(Ⓟ)を挟んでから斧刃連端脚を決めることもできる。

a b c
実用性はほとんどない。こんなのも入りますよということで。

カウンターヒットの勾首提膝→盤肘連環手

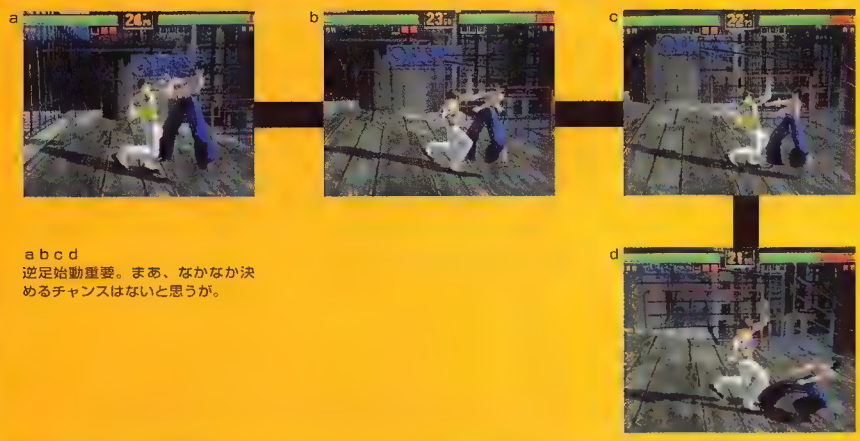
勾首提膝(⇨Ⓚ)をカウンターヒットさせると相手は意外と高く浮くので、2段技である盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)での追撃が間に合う。このコンボも全キャラクターに決めることができ、威力は全体力の3割程度。ただし、勾首提膝はガードされると反撃必至。使う機会が少ない分、このコンボを決めるチャンスもそう多くはないだろう。ちなみに、盤肘連環手は斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)に変えても問題なく入る。

リオン空中コンボ

a b c d e
前述のコンボを発展させると、こんな感じになる。

カウンターヒットの疾歩昇穿手→後蹴腿→背歩掃手→斧刃連端脚

カウンターで疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)をヒットさせ、浮いたところに振り向き攻撃である後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)を決めつつ、すぐに後ろ攻撃の背歩掃手(Ⓟ+Ⓚ)をヒットさせると空中の相手を引き寄せられるので、さらに斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)まで決まる。見た目はカッコイイのだが、平地では軽量級のキャラクターにしか入らず、威力も全体力の4～5割程度と意外に低め。ちなみに、アンジュレーションが絡めば中量級までのキャラクター、パイステージくらいの傾斜があれば重量級のキャラクターにも決めることができる。



a b c d
逆足始動重要。まあ、なかなか決めるチャンスはないと思うが。

カウンターヒットの疾歩昇穿手→疾歩昇穿手→疾歩昇穿手→疾歩昇穿手

疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)をカウンターでヒットさせ、浮いた相手にしゃがみクイックをフル活用して疾歩昇穿手を連続でヒットさせるお遊びコンボ。このコンボを決める条件はかなり厳しく、軽量級限定、逆足始動、パイステージの最も高いところからアンジュレーションを利用、といった3つの条件が揃わないと決まらない。疾歩昇穿手自体の攻撃力はそれほど高くないので、4回連続で決めてもダメージ量は全体力の4割程度しか減らせない。

葵 全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	パイ	葵
打突 (だとつ)	Ⓟ	10	9	2	13			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓟ	10	9	2	13			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷その場	⬅Ⓟ	10	9	2	13			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷避け	Ⓟ＋Ⓔ	10	9	2	13			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
二連突 (にれんとつ)	ⓅⓅ	10	8	2	15			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
二連突横肘 (にれんとつおうちゅう)	ⓅⓅⓅ	12	12	2	29			上上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
連突小太刀 (れんとつこだち)	ⓅⓅⓅⓀ	35	18	2	31			上上上中	ガード外し ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
連突草薙 (れんとつくさなぎ)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	20	19	4	32		21	上上上下	ダウン 寸止め可	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	47					-	-	-	- -	- -
二連突横打 (にれんとつおうだ)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	20	19	3	29			上上中	寸止め可 ガード外し	中	-	-	中 [●]	中 -
連突絹車 (れんとつきぬぐるま)	ⓅⓅ➡ⓅⓅ	20	23	1	29			上上中中	ダウン 寸止め可	中	-	-	中 [●]	中 -
掌蹴り重ね (しょうけりがさね)	ⓅⓀ	29	14	2	31			上上		上	-	上	上 -	上 [上]
二連突釘脚 (にれんとつくぎきゃく)	ⓅⓅⓀ	30	14	2	27			上上上		上	-	上	上 -	上 [上]
平手 (ひらて)	Ⓟ＋Ⓚ	8	12	2	19			上	酔い醒まし1	上	●		上 [●]	上 [上]
二連平手 (にれんひらて)	Ⓟ＋ⓀⓅ	9	11	2	21			上上	酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
三連平手 (さんれんひらて)	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	9	15	2	25			上上上	酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
袖伸剣 (そでしんけん)	⇦Ⓟ	23	18	3	25			中	寸止め可 ガード外し	上	●	-	上 [●]	上 [上]
鳳凰手 (ほうおうしゅ)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	15	16	1	24			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
中段肘当 (ちゅうだんひじあて)	⇨Ⓟ	19	11	2	24			中	ガード外し	中	-	-	中 [●]	中 -
旋桜 (せんざくら)	⇨ⓅⓅ	14	21	1	25			中中	ガード外し 寸止め可	上	●	-	上 [●]	上 [上]
横打 (おうだ)	⇨Ⓟ＋Ⓚ	20	15	3	25			上	ダウン	中	-	-	中 [●]	中 -
横周肘当て (おうしゅうひじあて)	➡Ⓟ＋ⓀⓅ	20	23	1	29			上上	ダウン 寸止め可	中	-	-	中 [●]	中 -
衣車 (ころもぐるま)	⇨⇨Ⓟ	27	17	2	32			中	寸止め可	中	-	-	中 [●]	中 -
浮桜 (ふざくら)	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	20	14	1	22			中		中	-	-	中 [●]	中 -
上勢柳扇掌 (じょうせいりゅうせんしょう)	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	14	17	2	28			上	ダウン、寸止め可 酔い醒まし2	上	●	-	上 [●]	上 [上]
無双破 (むそうは)	⬇⇦Ⓟ	10-21	12	2	30			中	ガード外し	中	-	-	中 [●]	中 -
下段掌打 (げだんしょうだ)	⬇Ⓟ	9	10	1	16			下		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	⇩Ⓟ	11	16	1	14			下		下	-	-	- -	下 -
両止 (りょうし)	⇩⇩Ⓟ	18	13	2	22			中		-	-	-	- -	- -
上蹴り (うえげり)	Ⓚ	20	12	3	32			上		上	-	上	上 -	上 [上]
▷踏み込み	➡Ⓚ	20	12	3	30			上		上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	20	12	3	32			上		上	-	上	上 -	上 [上]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 返し技[いなし] アキラ カゲ ウルフ パイ 葵

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
鎖鎌 (くさりがま)	ⓀⓀ	24	19	3	23		19	中		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
中踵蹴り (なかかかとげり)	⇘Ⓚ	21	14	2	27			中	よろけ	中	-	中	中 -	中 [中]
横踵蹴り (よこかかとげり)	⇘Ⓚ＋Ⓔ	21	14	2	25			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
雷刃破 (らいじんは)	⇨Ⓚ	20	18	2	23			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
雲蹴り (くもげり)	⇨ⓀⓀ	20	13	2	31			中上	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
下段蹴り当 (げだんけりあて)	⇩Ⓚ	12	14	1	28			下		下	-	-	- -	下 -
草薙 (くさなぎ)	⇩Ⓚ＋Ⓖ	20	19	4	30		21	下	寸止め可	-	-	-	- -	下* -
▷敵ガード			1	1	47					-	-	-	- -	- -
踵切り (かかとぎり)	⇗Ⓚ	20	15	2	29			下		下	-	-	- -	下 -
渦巻手刀 (うずまきしゅとう)	⇦⇦Ⓟ	14	16	2	16			上(振り返り攻撃)		-	-	-	- [●]	- -
手刀廻 (しゅとうまわり)	(敵背後)Ⓟ	12	12	1	20			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
廻り上蹴り (まわりうえげり)	(敵背後)Ⓚ	20	15	3	27			上(後ろ攻撃)	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
廻り連手【1発目】 (まわりれんしゅ)	(敵背後、渦巻手刀中)⇩Ⓟ	14	12	1	1			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
▷【2発目】		14	5	2	16			下		下	-	-	- -	下 -
鎖鎌 (くさりがま)	(敵背後)ⓀⓀ	20	15	3	28		18	中(後ろ攻撃)	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	42					-	-	-	- -	- -
廻り臑蹴り (まわりすねげり)	(敵背後)⇘Ⓚ	20	15	2	29			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
廻り手刀 (まわりしゅとう)	(敵背後)⇩Ⓟ	10	11	2	28			下(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
廻り裏拳 (まわりうらけん)	(敵背後)⬇Ⓟ	12	15	1	21			上(後ろ攻撃)		上	●	-	上 [●]	上 [上]
廻り下蹴り (まわりしたげり)	(敵背後)⬇Ⓚ	12	21	2	25			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
▷立ちから	(敵背後)⇩Ⓚ	12	21	2	24			下(後ろ攻撃)		下	-	-	- -	下 -
飛車当て (ひしゃあて)	(大ジャンプ空中)⇨Ⓟ	30	21	6	43			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
三日月蹴り (みかづきげり)	(大ジャンプ上昇中)Ⓚ	30	5	4	56			中(大ジャンプ攻撃)	ダウン	-	-	-	- -	- -
飛び側刀 (とびそくとう)	(大ジャンプ空中)Ⓚ	30	11	2	25			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
木の葉蹴り (このはげり)	(大ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	30	10	6	11			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
裏蛙蹴り (うらかわずげり)	(大ジャンプ空中)⇦Ⓚ	40	12	4	44			中(大ジャンプ攻撃)		-	-	-	- -	- -
飛び手刀 (とびしゅとう)	(小ジャンプ上昇中)Ⓟ	30	34	3	24			中(小ジャンプ攻撃)		-	●	-	上 [●]	上 [上]
飛び手刀 (とびしゅとう)	(小ジャンプ空中)Ⓟ	30	26	2	23			中(小ジャンプ攻撃)		-	●	-	上 -	上 [上]
飛び前蹴り (とびまえげり)	(小ジャンプ上昇中)Ⓚ	18	20	1	20			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	上 -	- -
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	(小ジャンプ空中)Ⓚ	20	10	2	13			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	上	上 -	- -
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	(小ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ	20	10	2	19			中(小ジャンプ攻撃)		-	-	-	中 -	- -
小当 (こあて)	Ⓟ＋Ⓖ	40	20	99	1	119		上段投げ		-	-	-	- -	- -
▷対鷹嵐		40	20	97	1	117				-	-	-	- -	- -

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 美 返し技[いなし]

葵 全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
合気投げ(あいきなげ)	⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ	50	1	94	1	95		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		50	1	94	1	95				-	-	-	-	-
木の葉落とし(このはおとし)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	50	10	135	1	145		上段投げ		-	-	-	-	-
半月巴(はんげつは)	⇗Ⓟ＋Ⓖ	45	12	94	1	106		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		45	12	91	1	103				-	-	-	-	-
六段帯取(ろくだんおびとり)	⇦Ⓟ＋Ⓖ	50	20	83	1	103		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		50	20	83	1	103				-	-	-	-	-
蝶絡み(ちょうがらみ)	⇨⇦⇩⇗⇦Ⓟ＋Ⓖ	30	10	64	77	150		投げコンボ		-	-	-	-	-
脇絡み(わきがらみ)	⇦⇗⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	20	20	46	70	135		投げコンボ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		20	20	46	70	135				-	-	-	-	-
半月巴(はんげつは)	(壁が背後)⇗Ⓟ＋Ⓖ	50	42	58	1	100		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
弓身固め(ゆみがため)	(脇絡みor蝶絡み後)⇨⇩or⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	20	1	45	60	105		投げコンボ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		20	1	45	60	105				-	-	-	-	-
糸巻き(いとまき)	(脇絡みor蝶絡み後)⇨⇧or⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ	35	10	90	1	100		投げコンボ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		35	10	90	1	100				-	-	-	-	-
海老折り(えびおり)	(弓固め後)⇩⇧Ⓟ＋Ⓖ	25	1	94	1	95		投げコンボ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		25	1	94	1	95				-	-	-	-	-
櫂引き(かいびき)	(弓固め後)⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ	26	10	137	1	147		投げコンボ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		26	10	137	1	147				-	-	-	-	-
綾手取り(あやてどり)	(敵横)Ⓟ＋Ⓖ	40	13	93	1	106		上段横投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		40	13	93	1	106				-	-	-	-	-
杉倒(すぎたおし)	(敵後ろ向き立)Ⓟ＋Ⓖ	30+20	20	120	1	140		上段背後投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		30+20	20	120	1	140				-	-	-	-	-
手極め倒身(てきめとうしん)	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	30+15+15	20	165	1	185		下段投げ		-	-	-	-	-
転身入身(てんしんにゅうしん)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	25	37	44	1			上段P返し(正)		-	-	-	-	-
渦捻り(うずねり)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	25	4	151	1			上段P返し(逆)		-	-	-	-	-
楔落とし(くさびおとし)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	20	1	174	1			上段K返し(正)		-	-	-	-	-
枝割き(えださき)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	20	20	115	1			上段K返し(逆)		-	-	-	-	-
龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	20	49	1			肘返し		-	-	-	-	-
蔦かずら(つたかずら)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	20	106	1			中段K返し(右)		-	-	-	-	-
扇裂き(おうぎさき)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	10	96	1			中段K返し(左)		-	-	-	-	-
落ち葉舞(おちばまい)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	1	88	1			膝返し(正)		-	-	-	-	-

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
風車輪 (ふうしゃりん)	⇗Ⓟ＋Ⓚ	30	21	64	1			膝返し(逆)		-	-	-	-	-
大渦 (おおうず)	⇘Ⓟ＋Ⓚ	25	16	152	1			サマー返し		-	-	-	-	-
羽折 (うせつ)	⬇Ⓟ＋Ⓚ	20	20	100	1			下段P返し		-	-	-	-	-
水月 (すいげつ)	⬇Ⓟ＋Ⓚ	20	20	50	1			下段K返し		-	-	-	-	-
扇流 (せんりゅう)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	25	20	69	1			下段P返し		-	-	-	-	-
楓落とし (かえでおとし)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	25	20	131	1			下段K返し		-	-	-	-	-
裏小手返し (うらこてがえし)	(敵背後)⇨Ⓟ＋Ⓚ	30	1	179	1			背後上段P返し		-	-	-	-	-
裏扇流 (うらせんりゅう)	(敵背後)⇨Ⓟ＋Ⓚ	30	10	133	8			背後上段K返し		-	-	-	-	-
流制手 (りゅうせいしゅ)	⇦Ⓟ	0	10	15	1			上段Pいなし		-	-	-	-	-
羽朧 (はおぼろ)	⇦Ⓟ	0	9	49	1			上段Kいなし		-	-	-	-	-
半月車 (はんげつぐるま)	⇗Ⓟ	0	20	24	1			中段Kいなし		-	-	-	-	-
半月車 (はんげつぐるま)	⇗Ⓟ	0	12	39	1			膝いなし		-	-	-	-	-
小波 (こなみ)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	0	15	51	1			上段回し蹴りいなし		-	-	-	-	-
小波 (こなみ)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	0	18	4	1			下段回し蹴りいなし		-	-	-	-	-
小波 (こなみ)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	0	15	51	1			下段回し蹴りいなし		-	-	-	-	-
枝砕き (えだくだき)	(敵足あおむけ)⇦Ⓟ＋Ⓖ	25	1	1	80			ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷ヒット			1	90	1					-	-	-	-	-
雲水 (うんすい)	(敵足うつぶせ)⇦Ⓟ＋Ⓖ	10+25	1	1	80			ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷ヒット			1	167	1					-	-	-	-	-
浮葉陣 (ふようじん)	(敵頭あおむけ)⇦Ⓟ＋Ⓖ	25	1	1	80			ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷ヒット			1	125	1					-	-	-	-	-
不動陣 (ふどうじん)	(敵頭うつぶせ)⇦Ⓟ＋Ⓖ	25	1	1	80			ダウン投げ		-	-	-	-	-
▷ヒット			1	138	1					-	-	-	-	-
縦手刀 (たてしゅとう)	(敵ダウン)⇦Ⓟ	10	19	1	41			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
空勢駒手刀 (くうせいこましゅとう)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	30	30	2	37		32	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	75					-	-	-	-	-
▷敵背後		30	39	3	36		40			-	-	-	-	-
空勢瓦突蹴り (くうせいがとつげり)	(敵ダウン)⇩⬆Ⓟ	40	28	5	38		32	ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	65					-	-	-	-	-
▷敵背後		40	37	5	46		40			-	-	-	-	-

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美 返し技[いなし]

葵 基本戦術

豊富な返し技と、新要素“寸止め”で地上戦を制する。相手のパターンを見きらない限り勝ち目はないぞ。

a
寸止めの存在で、ここから2択をかけていけるのだ。
b c d e f
これらの選択肢の中から、相手のパターンを読んだ上で適切なものを選択していこう。

中段肘当をガードさせてからの選択肢

中段肘当(⇨Ⓟ)からは旋桜(⇨ⓅⓅ)が派生するため、中段肘当をガードされた場合でもなんとか攻めていける。さらに、旋桜は寸止めが可能なので、中段肘当から旋桜へつなぐかつながないかで2択となり、寸止めをするかしないかでさらなる2択があるわけだ。他の選択肢は、返し技、いなし、エスケープ、じりじり下がる、といったものが挙げられる。この中で特筆すべきはじり下がりで、中段肘当をガードされた場合に、相手が肘打ち系の技で反撃をしてくると、エスケープでは回避できないが、じり下がりで回避することが可能。その後は合気投げ(⇨Ⓟ+Ⓖ)が狙っていける。中段キックなど、リーチの長い中段攻撃はさすがに回避できないが、その場合はエスケープで回避できるのでしっかりと使い分けていこう。

a b c d
相手のレベルに応じて選択肢を変える必要があるだろう。

鳳凰手をヒットさせてからの選択肢

ヒットした場合に、相手を強制的にしゃがみ状態へとすることのできる鳳凰手(⇧Ⓟ+Ⓚ)。このしゃがみ状態は回復が可能なのだが、Ⓖボタンを押しながら回復をするとしゃがみガードになってしまうため、回復はなかなか困難。この状態へ攻め込む場合の選択肢は、上段投げ、下段投げ、草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)、再び鳳凰手、といったところ。きっちり回復して立ちガードをする相手に対しては上段投げか草薙を、しゃがみ状態の相手には下段投げか鳳凰手を狙っていく。相手のレベルに応じて、これらの選択肢の中から適切なものを選択していこう。

葵 基本戦術

a

b

c

d

e

a
寸止め自体に硬化時間があるので過信は禁物。読まれたら、かなり厳しい。
b c d e
選択肢はこんな感じ。オーソドックスなものばかり。

寸止めからの選択肢

寸止めをした場合、当然だが寸止めの硬化時間というものが存在する。そのため、先読みで技を置かれると喰らってしまうので注意したい。寸止めからの選択肢として挙げられるものは、上段投げ、下段投げ、打突(Ⓟ)始動のコンビネーション、草薙、寸止めをせずに出しきる、といったところ。寸止めが可能な技については下の一覧表を見て欲しい。草薙や連突草薙(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)を寸止めした場合は、反応してしゃがみガードをする相手には下段投げを、反応をしない相手には草薙を狙っていき、それら以外の技を寸止めした場合は上段投げを狙っていく。寸止めに反応してくる相手には、打突始動のコンビネーションで出鼻を挫いていくべし。

寸止め可能な技 一覧

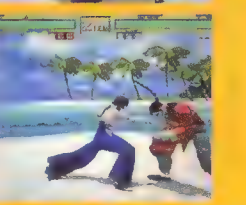
旋桜⇨ⓅⓅ
上勢柳扇掌⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ
横周肘当て⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
袖伸剣⇦Ⓟ
衣車⇨⇨Ⓟ
二連突横打ⓅⓅ⇨Ⓟ
連突絹車ⓅⓅ⇨ⓅⓅ
草薙⇩Ⓚ＋Ⓖ
連突草薙ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ

a

b

c

d


e

f

g

h

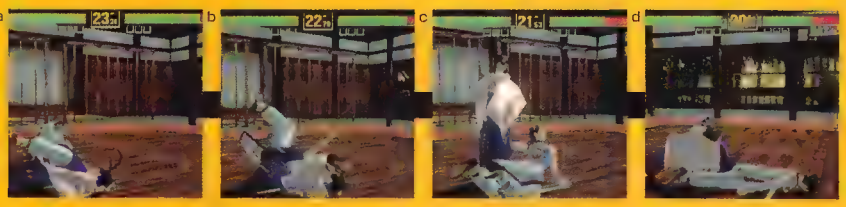
i

a b
ここからさまざまなコンビネーションが派生するため、選択肢は豊富。
c d e f g h i
寸止めをするかしないかも重要なポイント。適度に投げ技や草薙を混ぜて、突然の寸止めで攪乱していきたいところだ。

二連突からの選択肢

二連突(ⓅⓅ)からの選択肢として、そのまま二連突横肘(ⓅⓅⓅ)までつなぎ、連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)と連突草薙による2択や、二連突横打(ⓅⓅ⇨Ⓟ)、連突絹車(ⓅⓅ➡ⓅⓅ)までつなぐか寸止めをするかなど、さまざまな選択肢が考えられる。二連突、二連突横肘から投げ技を狙うのも効果的だろう。適度に寸止めを混ぜながら、相手のペースを乱して闘っていくことによって、ようやく苦手な地上戦も有利に運べるというものだ。空中コンボが貧弱な分、地上戦には細心の注意を。

葵 応用戦術



a b c d
体力の約半分を奪うルートは
投げ抜けをされやすい当然か。

葵三段について

通称"葵三段"と呼ばれる投げコンボは、蝶絡み(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ)→弓身固め(⇨⇩or⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)→海老折り(⇩⇧Ⓟ+Ⓖ)のルートで決めるのが最も大量のダメージを与えられる。さらに、海老折りの後はダウン投げでの雲水(⇘Ⓟ+Ⓖ)が確実に決まるので、合計で全体力の約半分ものダメージを奪うことができるのだ。そうそう弓身固めを決めさせてくれる相手はいないと思うが、相手の投げ抜けコマンドミスに賭けて、しつこく狙ってみては？

a b c
裏小手返しはかなり重要。相手キャラクターによっては使っていくべし。

d e f
サマーソルトキックや膝蹴りなど、ほとんどすべての攻撃を返せる。

返し技について

他に類を見ないほどたくさんの返し技を持つ葵。その中でも、背後を向いた状態での返し技、裏小手返し(⇨Ⓟ+Ⓚ)はかなり重要。裏小手返しは、カゲの順逆自在(⇨Ⓟ+Ⓖ)→影刃(⇨⇩⇘Ⓟ)、シュンの転身繰胯(⇘Ⓟ+Ⓖ)→浸歩酔硬手(⇦⇘Ⓟ)、アキラの進歩里胯(⇙Ⓟ+Ⓖ)→猛虎硬爬山(⇩⇨Ⓟ)といった連続技を返すことができるため、かなり重宝する。下段返し技は、ラウの燕旋蹴(⇩Ⓚ+Ⓖ)といった回転系の攻撃に対して、自動的にいなしへと変化する。なお、ラウの連旋転身掃脚(⬇ⓀⓀ⬇ⓀⓀ+Ⓖ)やパイの連旋掃脚(⬇ⓀⓀ)は、なぜか小波(⇦Ⓟ+Ⓚ)で返すことができる。

a b c d e
この後は背後投げを狙うと良い。
しかし、残念ながら確定ではない。

いなしについて

相手の攻撃を受け流す、ダメージを与えられない返し技が"いなし"だ。実は、いなされた側は回復が可能で、回復をされてしまうとこれといった確定技は存在しなくなってしまう。いなし後の読み合いに勝てば、返し技よりも高いダメージが望めるが、あまりオススメはしない。返し技で安定したダメージを与えた方がいいだろう。一応、流星手(⇦Ⓟ)の後はクイックフォワードからの背後投げが、半月車(⇙Ⓟ)の後は雲蹴り(⇨ⓀⓀ)が狙える。

葵 応用戦術

a

b

c

a b c
確実に決まる状況はかなり少ない。
狙い過ぎて痛い目を見ないように。

ダウン投げについて

ダウン投げには、相手の状態によって4種類のグラフィックが存在するが、いくつかはまず見ることはできないだろう。なぜなら、ダウン投げが確実に決まる状況というのは、合気投げ(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)と海老折り(⇩⇧Ⓟ+Ⓖ)の後しかないからだ。一応、打撃技がカウンターでヒットして相手がダウンした場合に狙えるが、確定かどうかは怪しいところ。確定以外の状況では、欲ばらずに縦手刀(⇦Ⓟ)を決めることをオススメする。

a

b

c

d

a
とりあえず相手をダウンさせなきゃ始まらない。

b
なるべく密着した状態から出すのがポイント。

c
蹴り起きをしてくれると助かるんだけどねぇ。

d
裏に回ったところで、これと言って有利になるわけではないのだが、

e

f

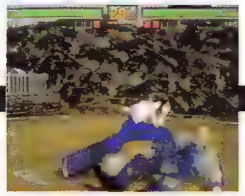
g

e f g
前転起きを潰すので、一応フォローは効いている。

雲蹴りによる“裏回り法”

ダウンしている相手を雲蹴り(⇨ⓀⓀ)で飛び越えて背後に回ることができる。しかし、雲蹴りの硬化時間は意外と長いので、相手が蹴り起きを出さないとイニシアチブを取ることは難しい。上手く背後に回れたら、各種後ろ攻撃のヒットを狙うか、エスケープで振り向きつつ相手の出方を見てもいいだろう。また、“裏回り”を狙ったときに相手が前転起きをすると、雲蹴りで潰すことができる。毎回行なうのは、さすがにリスクが高いので、たまに使っていく程度にしよう。

▼雲蹴りをタイミング良く重ねると、相手の背後にヒットする形になり、なんとガード不能の技となる。しかし、タイミングが非常に難しく、相手の起き上がり方次第といったところでもあるので、毎回成功させるのは不可能。詳しく解説するにも、「イイ感じに重ねる」としか言いようがない。成功すれば、枠外の写真のような喰らいポーズになる。イイ感じ。



a

b

c

a
とりあえず背後を向く。ガードされても問題ない。

b
ここでパンチ。相手がクイックフォワードをすれば完璧。

c
見事にヒット。実用性とかそんなことはどうでもいいじゃないか。

後ろでも当たるんです!

背後を向いた状態で⇩Ⓟ+Ⓔと入力すると、そのまま下段掌打(⬇Ⓟ)を出すことができるのだが、これをヒットさせる方法がある。渦巻手刀(⇦⇦Ⓟ)で背後を向いた後、間髪入れずに⇩Ⓟ+Ⓔ。ここで相手がクイックフォワードをすると見事にヒットする。

葵 空中コンボ

a b c d e
実用的なコンボはこれくらい。他のコンボはほとんど魅せ技だ。

カウンターヒットの袖神剣→連突小太刀

袖神剣(⇧Ⓟ)はカウンターでヒットさせれば相手を浮かせることができ、連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)や連突草薙(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)での追撃が決まる。2発目のパンチが空振りしやすいが、最後の攻撃はまずヒットする。逆足始動であれば全キャラクターに対して決まるが、順足始動の場合は中量級のキャラクターまでにしか決まらなくなってしまうので覚えておくといい。ダメージ量は全体力の3割弱程度を奪う。そこそこ減らせるので、袖神剣で相手が浮いた場合には確実に決めたいコンボだ。

a b c
雷刃破を単発で使うかというと使わないので実用性は低い。

カウンターヒットの雷刃破→雲蹴り

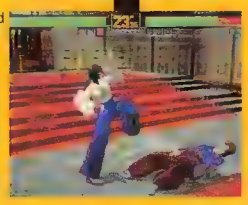
雷刃破(⇨Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、相手が浮いたところに素早く雲蹴り(⇨ⓀⓀ)を叩き込むコンボ。中量級までのキャラクターにしか決まらず、威力も全体力の約3割程度しか減らせないのでそれほど使用頻度は高くない。ちなみに、最後の雲蹴りは連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)や連突草薙(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)に変えても入るので覚えておこう。威力は雲蹴りとそれほど変わらないのだが。

葵 空中コンボ

a b c
相手が超回復すると回避される場合もある。まずないけどね。

カウンターヒットの浮桜→雷刃破→空勢瓦突蹴り

ノーマルヒットでも浮かせることができる浮桜(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)だが、カウンターでヒットさせると相手は高く浮く。浮いたところに雷刃破(⇨Ⓚ)を決め、威力の高めなダウン攻撃である空勢瓦突蹴り(⇩⇧Ⓟ)を決める。中量級のキャラクターまでにしか決まらないが、全体力の4割程度を奪えるので意外と使える。なお、最後の空勢瓦突蹴りは、相手の浮き具合によって回避されることもあるが、ほとんど決まるのでそれほど問題はないだろう。



a b c d
対葵限定のコンボ。実用性？
それって喰えるのか？　あん？

カウンターヒットの浮桜→下段掌打→クイック→雷刃破

浮桜(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、下段掌打(⇩Ⓟ)で拾ったら素早く前方へクイックして雷刃破(⇨Ⓚ)を出すと落下後バウンドしているところにヒットする。ただし、葵限定のコンボな上、与えるダメージ量は全体力の2割程度と極端に低い。このコンボに実用性を求めてはならず、同キャラ対戦で余裕があるときには狙ってみるといい。

鷹嵐 全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	美
突っ張り (つっぱり)	Ⓟ	10	12	2	17			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵近く	Ⓟ	10	12	2	17			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷避け	Ⓟ	10	12	2	17			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷その場	⬅Ⓟ	10	12	2	17			上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
突っ張り2 (つっぱり2)	ⓅⓅ	10	10	2	17			上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
突っ張り3 (つっぱり3)	ⓅⓅⓅ	12	8	2	17			上上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
突っ張り4 (つっぱり4)	ⓅⓅⓅⓅ	12	8	2	17			上上上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
突っ張り5 (つっぱり5)	ⓅⓅⓅⓅⓅ	11	8	2	17			上上上上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
突っ張り6 (つっぱり6)	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	10	8	2	19			上上上上上上	ダウン、ガード外し 酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
突っ張り諸手 (つっぱりもろて)	ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	24	18	3	30			上上上上上上		-	-	-	- -	- -
樽砕き (たるくだき)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	20-65	12	1	28	13		上上中	ダウン、ガード外し 酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵ヒット			1	1	35					-	-	-	- -	- -
樽砕き (たるくだき)	⬇⇨Ⓟ	20-65	12	1	28	13		中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
▷敵ヒット			1	1	35					-	-	-	- -	- -
羆爪 (ひぐまづめ)	⬇⇦⇨Ⓟ	20-80	20	4	42	20		中		-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	44					-	-	-	- -	- -
中突っ張り1 (ちゅうつっぱり1)	⇨Ⓟ＋Ⓚ	10	14	1	21			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
中突っ張り2 (ちゅうつっぱり2)	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	10	12	1	18			中中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
中突っ張り3 (ちゅうつっぱり3)	⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	10	9	2	18			中中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
肘当て (ひじあて)	⇨Ⓟ	19	12	2	26			中	よろけ	中	-	-	中 [●]	中 -
肘当て叩き (ひじあてたたき)	⇨ⓅⓅ	30	28	4	39			中中		-	-	-	- -	- -
双手突き (もろてづき)	⇨⇨Ⓟ	20-30	12	1	34			中	ダウン ガード外し	-	-	-	- -	- -
諸手突っ張り1 (もろてつっぱり1)	⇨⇨ⓅⓅ	14	13	3	25			中上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
諸手突っ張り2 (もろてつっぱり2)	⇨⇨ⓅⓅⓅ	14	8	2	25			中上上		上	●	-	上 [●]	上 [上]
鬼殺し (おにごろし)	⇦Ⓟ	21	13	2	24			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 美 返し技[いなし]

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	英
突っ張り (つっぱり)	⇖Ⓟ(ヒット中)Ⓟ	10	12	2	17			中上	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
斬撃 (ざんげき)	⇖⇖Ⓟ	32	21	3	32			中	ダウン	上	●	-	上 [●]	上 [上]
鐘突き (かねつき)	⇦Ⓟ	28	18	2	21			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
髷龍 (まげりゅう)	⇦⇨Ⓟ	20-80	15	7	37		19	中	ダウン	-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	44					-	-	-	- -	- -
鬼勝ち上げ (おにかちあげ)	⇖Ⓟ＋Ⓚ	38	22	2	37			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
勝ち上げ (かちあげ)	⬉Ⓟ＋Ⓚ	28	15	4	25			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
髷張り手 (まげはりて)	Ⓟ＋Ⓚ	29	18	2	36			中	ダウン、ガード外し 酔い醒まし1	上	●	-	上 [●]	上 [上]
叩き込み (たたきこみ)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	25	18	4	31			中	ダウン	-	-	-	- -	- -
氷柱割り (ひょうちゅうわり)	⇨Ⓟ＋Ⓚ	21	16	2	28			中		上	●	-	上 [●]	上 [上]
猫だまし (ねこだまし)	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	5	15	1	25			上	酔い醒まし3	-	-	-	- -	- -
猫だまし (ねこだまし)	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	5	15	1	30			中	酔い醒まし2	-	-	-	- -	- -
下張り手 (したはりて)	⇩Ⓟ	14	12	1	20			下		下	-	-	- -	下 -
露払い1 (つゆはらい1)	⬇Ⓟ＋Ⓚ	15	17	2	30			下		下	-	-	- -	下 -
露払い2 (つゆはらい2)	⬇Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	10	17	2	32			下下	ダウン	下	-	-	- -	下 -
上蹴り (うえげり)	Ⓚ	30	17	2	26			上		上	-	上	上 -	上 [上]
▷避け	Ⓚ＋Ⓔ	30	17	2	26			上		上	-	上	上 -	上 [上]
丸太膝 (まるたひざ)	⇨Ⓚ	26	14	1	36			中	ダウン	中	-	-	中 -	中 [中]
中段蹴り (ちゅうだんげり)	⇖Ⓚ	33	17	4	35			中	ダウン	中	-	中	中 -	中 [中]
四股蹴り (しこげり)	⇦Ⓚ	32	39	7	40		40	中		上	-	上	上 -	上 [上]
▷敵ガード			1	1	44					-	-	-	- -	- -
▷敵ヒット			1	1	54					-	-	-	- -	- -
蹴たぐり (けたぐり)	⇩Ⓚ	25	15	3	43			下		下	-	-	- -	下 -
突っ張り (つっぱり)	(敵背後) Ⓟ	12	16	2	20			上(後ろ攻撃)	Ⓟから繋がるものに繋がる	上	●	-	上 [●]	上 [上]
上蹴り (うえげり)	(敵背後) Ⓚ	36	18	2	38			上(後ろ攻撃)	ダウン	上	-	上	上 -	上 [上]

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 返し技[いなし] アキラ カゲ ウルフ バイ 英

鷹嵐 全技表

技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
露払い（つゆばらい）	（敵背後）⇩Ⓟ	12	20	2	29			下(後ろ攻撃)	ダウン	下	-	-	-	下
蹴たぐり（けたぐり）	（敵背後）⇩Ⓚ	25	20	2	44			下(後ろ攻撃)	ダウン	下	-	-	-	下
上手投げ（うわてなげ）	Ⓟ＋Ⓖ	60	30	57	39	126		上段投げ		-	-	-	-	-
外掛け（そとがけ）	⇦Ⓟ＋Ⓖ	45	20	42	56	117		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		45	20	48	78	145				-	-	-	-	-
首投げ（くびなげ）	⇧Ⓟ＋Ⓖ	65	20	80	15	114		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		65	20	80	15	114				-	-	-	-	-
浴びせ倒し（あびせたおし）	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	55	30	79	83	191		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		55	30	167	1	197				-	-	-	-	-
居反り（いぞり）	⬇⇦Ⓟ＋Ⓖ	70	10	128	1	138		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対ジェフリー、ウルフ、デュラル		50	10	150	1	160				-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		70	10	150	1	160				-	-	-	-	-
合掌捻り（がっしょうひねり）	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	30+5+10+15+20	10	197	1	207		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		40+5+10+15+20	10	197	1	207				-	-	-	-	-
四つ身（よつみ）	⇨Ⓟ＋Ⓖ	0	20	10	131	160		上段投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		0	20	10	131	160				-	-	-	-	-
浴びせ倒し（あびせたおし）	（壁が前）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	20+20+20	90	200	1	290		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
上手投げ（うわてなげ）	（壁が背後）⇦Ⓟ＋Ⓖ	60	76	84	1	160		上段投げ(壁技)		-	-	-	-	-
掴み投げ（つかみなげ）	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	60	20	105	1	125		下段投げ		-	-	-	-	-
褄取り（つまどり）	（敵横）Ⓟ＋Ⓖ	50	15	105	1	120		上段横投げ		-	-	-	-	-
吊り落とし（つりおとし）	（敵後ろ向き立）Ⓟ＋Ⓖ	65	10	130	1	140		上段背後投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		95	10	130	1	140				-	-	-	-	-
小股すくい（こまたすくい）	（敵後ろ向きしゃがみ）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	10+80	20	205	1	225		下段背後投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		10+70	20	205	1	225				-	-	-	-	-

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

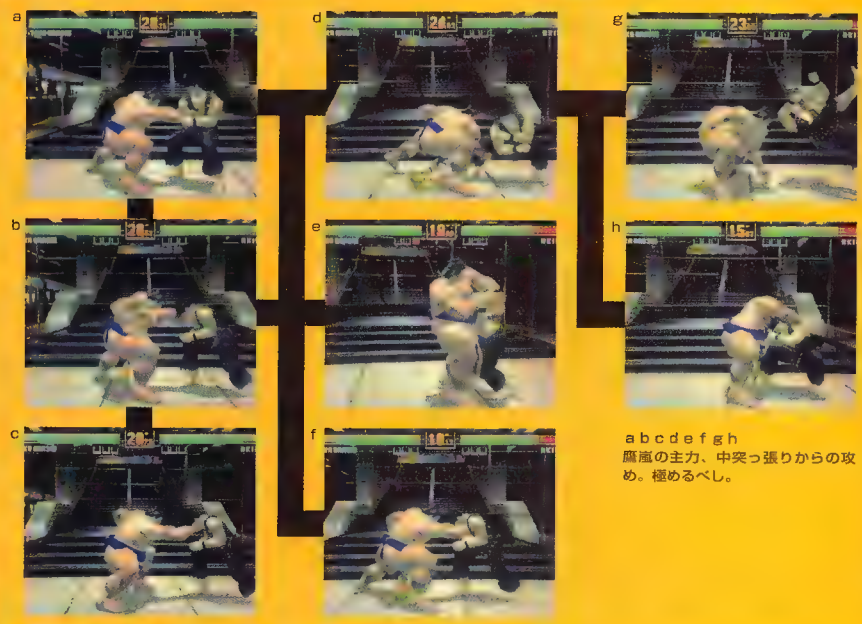
技名	コマンド	ダメージ	発生	持続	硬化	合計	シフト	判定	備考	返し技[いなし] アキラ	カゲ	ウルフ	バイ	葵
もろ差し（もろざし）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	0	1	1	55	56		キャッチ投げ		-	-	-	-	-
▷敵立ち			30	1	130	160				-	-	-	-	-
▷対鷹嵐			1	1	55	56				-	-	-	-	-
櫓投げ（やぐらなげ）	（四つ後）Ⓟ＋Ⓖ	60	1	85	42	127		投げコンボ		-	-	-	-	-
二枚蹴り（にまいげり）	（四つ後）⇩Ⓟ＋Ⓖ	60	10	70	21	100		投げコンボ		-	-	-	-	-
外無双（そとむそう）	（四つ後）⇦Ⓟ＋Ⓖ	60	10	47	64	120		投げコンボ		-	-	-	-	-
▷対ジェフリー、ウルフ、デュラル、鷹嵐		65	10	47	64	120		投げコンボ		-	-	-	-	-
内無双（うちむそう）	（もろ差し後）Ⓟ＋Ⓖ	65	10	53	68	130		投げコンボ	投げ抜け 鷹嵐ダメージ10	-	-	-	-	-
呼び戻し（よびもどし）	（もろ差し後）⇩Ⓟ＋Ⓖ	75	10	132	1	142		投げコンボ	投げ抜け 鷹嵐ダメージ10	-	-	-	-	-
蛙掛け（かわずがけ）	（もろ差し後）⇗Ⓟ＋Ⓖ	75	10	125	1	135		投げコンボ	投げ抜け 鷹嵐ダメージ10	-	-	-	-	-
▷対ジェフリー、ウルフ、デュラル、鷹嵐		75	10	147	1	157				-	-	-	-	-
二丁投げ（にちょうなげ）	（もろ差し後）⇦Ⓟ＋Ⓖ	75	10	71	30	110		投げコンボ	投げ抜け 鷹嵐ダメージ10	-	-	-	-	-
播磨投げ（はりまなげ）	（肘当てヒット後）⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	60	10	101	1	111		ヒット投げ		-	-	-	-	-
▷対ジェフリー、ウルフ、デュラル、鷹嵐		60	10	147	1	157				-	-	-	-	-
喉輪（のどわ）	（鬼殺しヒット後）⇨Ⓟ＋Ⓖ	60	10	127	1	137		ヒット投げ		-	-	-	-	-
▷対鷹嵐		50	10	137	1	147				-	-	-	-	-
猫だまし（ねこだまし）	（開始1秒以内）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	5	1	1	47	47		キャッチ投げ	よろけ	-	-	-	-	-
▷ヒット		1	1	1	34			上		-	-	-	-	-
猫だまし（ねこだまし）	（開始1秒以内）⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	5	1	1	50	50		下段キャッチ投げ	尻もち	-	-	-	-	-
▷ヒット		1	1	1	34			中		-	-	-	-	-
瓦砕き1（かわらくだき1）	（敵ダウン）⇗Ⓟ	6	28	2	46			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
瓦砕き2（かわらくだき2）	（敵ダウン）⇗ⓅⓅ	10	21	2	43			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
四股（しこ）	（敵ダウン）⇗Ⓚ	20	35	1	53			ダウン攻撃	ダウン	-	-	-	-	-
岩石ぶちかまし（がんせきぶちかまし）	（走り中）Ⓟ＋Ⓚ	20-70	10	7	24	17		走り攻撃		-	-	-	-	-
▷敵ヒット			1	1	44					-	-	-	-	-

技名 コマンド ダメージ 発生 持続 硬化 合計 シフト 判定 備考 アキラ カゲ ウルフ バイ 葵 返し技[いなし]

キャラクター別攻略

鷹嵐 基本戦術

弱キャラクターの汚名返上！
中突っ張りと鐘突きを主力に天下を取れ！
空中コンボは地味だが体力ゲージが減る減る～。



a b c d e f g h
鷹嵐の主力、中突っ張りからの攻め。極めるべし。

中突っ張りからの選択肢

鷹嵐の主力となるのが、この中突っ張り(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)。ディレイが効くので、1～3発目のどこかで止めて2択をかけていける。中突っ張りから露払い(⬇Ⓟ+Ⓚ)へ連繋させた場合、ディレイで2発目を出す、再び中突っ張りへつなぐ、下段投げを狙う、といった選択肢が挙げられる。なお、中突っ張りの2発目がカウンターでヒットした場合、かなりの確率で上段投げがつながる。逃さず決めていきたいポイントだ。動きの鈍い鷹嵐ではあるが、移動自体を中突っ張りで行なうと割りきってしまえば、それほど苦にならないのではないだろうか。

a b c d e f g
連続ヒットになるのは2発目までなので、そこから2択をかける。

突っ張りからの選択肢

最大6発まで出すことのできる突っ張り(ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ)だが、連続でヒットするのは2発目までなので、主に2発目で止めてから2択を迫っていく。選択肢としては、3発目以降へつなぐ、樽砕き(ⓅⓅ⇨Ⓟ)へつなぐ、中突っ張り、露払い、もろ差し(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)、といったものが挙げられる。上・中・下段とキャッチ投げで攻めていく、ということなのでわかりやすいだろう。適度に下張り手(⬇Ⓟ)を混ぜていくことによって、さらに効果的な連繋となる。

鷹嵐 基本戦術

a
鐘突きはガードされても有利なのでガンガン攻めていける。
b c d e
相手のパターンを読んで、これらの選択肢の中から適切なものを。

鐘突きからの選択肢

中段攻撃である鐘突き(⇦Ⓟ)は、ガードされてもフレーム的に有利という強力無比な技。ガードさせた後の選択肢としては、突っ張り(Ⓟ)始動のコンビネーションにつなぐ、中突っ張りへつなぐ、露払いへつなぐ、もろ差しを狙う、と非常にオーソドックスだが効果はバツグン。また、有利な状態なので当然だが、鐘突きガード後に相手が肘打ち系の技で反撃をしてきても、エスケープで回避することができる。あの鈍い鷹嵐が華麗に避ける様を見られるのは、この状態しかない!

キャラ	技名	ダメージ
アキラ	心意把	60→65
ラウ	肩車頭落	40→50
ラウ	転身巴咽掌	60→70
ラウ	大地倒襲	65→75
ラウ	猛虎背襲	50→60
ウルフ	ブレーンバスター	60→70
ウルフ	ボディスラム	50→65
ウルフ	スタイナーズスクリュードライバー	80→95
ジェフリー	バックフリップ	60→70
ジェフリー	スプラッシュマウンテン	80→90
ジェフリー	フロントバックブリーカー	70→80
ジェフリー	トーキック・スプラッシュマウンテン	100→110
ジェフリー	バックブリーカー	80→100
カゲ	太刀	50→60
カゲ	刀霞	50→45
カゲ	弧延落	40→55
カゲ	浮霞	60→65
カゲ	イズナ落とし	60→70
カゲ	葉裏霞	50→60
サラ	バックドロップ	60→70
シュン	背倒裏肘	20+30+20→10+30+20
鷹嵐	喉輪	60→50
鷹嵐	合掌捻り	30+5+10+15+20→40+5+10+15+20
鷹嵐	小股すくい	10+80→10+70
鷹嵐	吊り落とし	65→95

ダメージの変化する投げ技について

鷹嵐には、ダメージの変化する投げ技というのがいくつかあり、中には通常よりも少ないダメージで済むというものもある。詳しくは左表を参照して欲しい。ちなみに、パイ、ジャッキー、リオン、葵の4キャラクターにはダメージの変化する投げ技がないというのも覚えておこう。余談だが、ウルフ、ジェフリー、デュラルに対してのみダメージの変化する投げ技というのも存在するので、興味のある人は探してみるといいだろう。鷹嵐の持つ投げ技の中では、居反り(⬇⇦Ⓟ+Ⓖ)などがそれに該当する。

鷹嵐 応用戦術

a b c d
回復が可能なので、相手の対応次第といったところ。

猫だましからの選択肢

ラウンド開始1秒以内はキャッチ投げとなる、猫だまし(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。成功すると相手はよろよろとひるむのだが、このよろけは回復可能となっている。一応、選択肢としては、クイックフォワードをしてからの上段投げ、勝ち上げ(↖Ⓟ+Ⓚ)、露払い(↓Ⓟ+Ⓚ)、もろ差し、といったものが挙げられる。露払いが最も手堅い選択肢だが、苦労するわりにあまりにも小さいリターンだろう。猫だましは趣味の技と割りきるのが得策といったところ。

▲しゃがみ状態の相手に対して、ラウンド開始1秒以内の猫だまし(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が決まった場合の選択肢は前述のものと同様。結局、どちらも相手の回復が完璧であれば、あっさりと回避されてしまうのだ。

a b
膝蹴りを喰らうと投げ確定。なんてこったい相撲万歳。

c d
打撃技なんて選択肢も。投げ抜け入れときゃいいってもんじゃない。

膝がツライんですよ

膝蹴り系の技を喰らってもダウンしない鷹嵐には、膝蹴り→上段投げという見るも無惨な連続技が成立する。当然、回避方法は投げ抜けしか存在しないのだが、そこに打撃技を合わせられる場合もあり、かなり熱い読み合いとなる。当たり前だが、膝蹴りを喰らわないことが解決策で、喰らってしまった場合は第六感にすべてを賭けるということでひとつ。

a b c
単発の打撃技には合わせやすいだろう。狙うべし。

羆爪について

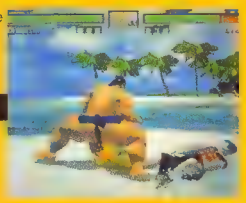
コマンドが同じことから安直に“鷹嵐の白虎”と呼ばれる羆爪(⇩⇦⇨Ⓟ)。この技は、出始めモーションの姿勢が極端に低いため、さまざまな打撃技の下を潜りながらヒットさせることができる。同時に打ち合った中段キックをスカしながらのヒットが望めるほどだ。相手の硬化時間中にヒットするため、大ダメージとはなかなかいかないが、ヒットしたときの距離が近ければかなりの体力を奪うことができるだろう。下張り手(⇩Ⓟ)から連繋して出すことによってヒット率の上昇が望める。

鷹嵐 応用戦術

a b c
勝ち上げからは、これくらいのコンボが簡単に狙える。
d e
鬼勝ち上げからは2発目すらキツい。結論、鬼は必要なし。

勝ち上げと鬼勝ち上げの違い

肉眼で、勝ち上げ(↘Ⓟ+Ⓚ)と鬼勝ち上げ(⇧Ⓟ+Ⓚ)の違いを計るのは不可能に近い。と言っては語弊ではあるが、それほど見た目には似通った技ではある。具体的な違いは、勝ち上げは威力が低く硬化が短い。鬼勝ち上げはその逆。はっきり言って鬼勝ち上げを使う必要はなく、浮かせ技としても空中コンボに組み込む技としても、勝ち上げを使っていくべし。連続して出す場合はしゃがみクイックから出さなければならないので要練習。浮き直し技でもあるので、状況によっては勝ち上げ×4という大道芸的なコンボが可能だ。



a b
合掌捻りの後は確定ではないので狙い過ぎないように。
c d e
空中コンボの締めに使うのが最も効果的だろう。

四股蹴りについて

中段攻撃である四股蹴り(⇦Ⓚ)は、ダウン攻撃としても使うことが可能。単発の打撃技としての性能ははっきり言って悪いので、主にダウン攻撃として使用していこう。空中コンボの締めとして効果を発揮するはずだ。また、上段投げの合掌捻り(⇦⇧⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)の後にも狙っていくことができるが、相手が正しい方向に横転起きをすると回避されてしまうので注意が必要。空振りした場合の硬化はかなりのものなので乱用は禁物だ。

a b
ダウンしませーん。密着だったらダウンしまーす。
c
ダウンしないおかげでヒドイ目に遭うこともしばしば。

なかなかダウンしないんです!

鷹嵐がダウンする条件は、ダウン規定技を喰らった場合と、ダメージ40以上の技を喰らった場合の2つ。例外的に投げ技などでもダウンする。たとえば、アキラの白虎双掌打(⇩⇦⇨Ⓟ)の先端を喰らった場合はダウンしないが、密着状態で喰らった場合はダウンする。これは白虎双掌打が距離によってダメージが異なるためで、鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)やラウの旋風牙(Ⓚ+Ⓖ)にも同様のことが言える。

a

飛べません!!

鷹嵐はジャンプをすることができない。よって、リング際に追い詰められた場合などは覚悟を決めるしかないのだ。どうしても飛びたい人はステージ外へ“落下”を……。

鷹嵐 空中コンボ

a b c
鷹嵐の基本コンボ。勝ち上げがノーマルヒットでも決まる。

カウンターヒットの勝ち上げ→丸太膝→四股蹴り

勝ち上げ(⬊Ⓟ+Ⓚ)をカウンターでヒットさせ、浮いたところに丸太膝(⇨Ⓚ)を決めて素早く四股蹴り(⇦Ⓚ)を出すとダウンしている相手に決まる。威力が全体力の5割程度と高く、全キャラクターに対して決まるので使用頻度はかなり高い。注意しておくが、グラフィックの似ている鬼勝ち上げ(⇧Ⓟ+Ⓚ)は勝ち上げよりも硬化時間が長いので、鬼勝ち上げで相手を浮かせた場合は上記のコンボは入らない。

a b c
鬼殺しで相手が浮いた場合、とりあえず決めとけって感じ。

カウンターヒットの鬼殺し→肘当て叩き

鬼殺し(⇧Ⓟ)をカウンターでヒットさせると相手は浮くので、そこに肘当て叩き(⇨ⓅⓅ)を叩き込むコンボ。このコンボも全キャラクターに対して決まり、ダメージ量は全体力の3割弱を奪う。なお、肘当て叩きではなく、丸太膝(⇨Ⓚ)→四股蹴り(⇦Ⓚ)や、勝ち上げ(⬊Ⓟ+Ⓚ)に変えることも可能。この場合、重量級のキャラクターに対して狙うと最後の四股蹴りを回避されやすいので、肘当て叩きで安定しておくのが無難といったところか。

鷹嵐 空中コンボ

a b c
こんなのも入りますよ、ということで。実用性は低い。

カウンターヒットの勝ち上げ→勝ち上げ→髷龍

勝ち上げ(↘Ⓟ+Ⓚ)をカウンターでヒットさせて、再び勝ち上げを決めてから髷龍(⇦⇨Ⓟ)で締めるコンボ。2発目の勝ち上げは1発目の勝ち上げの硬直が解ける直前にしゃがみクイックを入力し、できるだけ速くしゃがみ状態を作って出す。大技が3発入っているので見た目はカッコイイが、ダメージ量は全体力の4割程度しか奪えず、平地では中量級のキャラクターまでにしか決まらないため使用頻度は低い。

a b c d
勝ち上げは4発が限界。対戦で決める機会はないだろう。

カウンターヒットの勝ち上げ→勝ち上げ→勝ち上げ→勝ち上げ

しゃがみクイックを駆使して勝ち上げ(↘Ⓟ+Ⓚ)を2連発で決める、かなり激しい大道芸コンボ。このコンボはパイステージの屋根の上の最も高い位置からアンジュレーションを利用するのだが、軽量級にしか入らないため条件は厳しい。勝ち上げを4回も決めているので威力は高そうでも、ダメージ補正がかかってしまうので全体力の4割程度しか減らせない。パイステージ以外でも、3発までなら比較的決めやすいのでチャンスがあれば狙ってみよう。

バトルトーク

飽和状態

風　『バーチャファイター3』(以下、『バーチャ3』)のシーンって、今後どうなっていくのかな?

ブ　『バーチャ3』に関しては、これ以上どう盛り上がるのかがわからないんですよ。

風　今は、飽和状態?

新　盛り上がりつつはあるけど……単に人の寄りつきがいいとか、そういう感じで。広がりはないと思うなぁ。というか、もう十分広がってて、あとはもうしぼむだけ、と。

風　ありゃー(笑)。すごいまとまり方だなぁ。

新　やっぱだめですよ、集団とか作っちゃ。

柏　集団?

新　バーチャ好きの仲間っていう意味の。

柏　ああ。

新　悪意はないにせよ、仲良しこよしのサークル乗りが盛り上がりに一役買うとかは、全然思わない。知り合いになるとか情報交換するっていう、自然発生の過程は楽しいけど、いったん前例ができあがってそれをなぞるだけになったら、本当にくだらないものしか生まれない。

風　できたからにはもうしぼむだけって感じ?

新　どうなるわけでもないですからね。それが、さらに大きな単位の集まりになったとしても、もっともっとつまんなくなるだけだし、それこそ誰かが管理しなきゃいけなくなるでしょう。それはもう、全然面白いはずがない。

風　うん、かといって、それを壊せとかいうものでもないし。

新　それは絶対に無理だし、それはもう勝手に、ホント自然にそうなってきたんだから、そこまでなんですよ。もっと別の広がりがあるかって言うと、それはないだろうし。

風　そういう意味でしぼみ始めた?

新　ええ、だから可能性があるとすれば、世界だとか、距離が離れてる通信台の相手と対戦ができるとか。そうすると、土地を背負った図式っていうのが生まれますから、また真剣さが出てくるだろうし。

オッス、おら悟空!

風　なんか、『ドラゴンボール』で、ピッコロが悟空の仲間になった時点である種の飽和状態に達して、敵のインフレ状態になっちゃって、みたいな状況と似てるよね。

新　だけど、またセルが出てくれば、それはそれですごい盛り上がるわけで。

ブ　うちらから見れば他の人間はセルだし、他の連中から見れば、うちらはセルに見えるんですよ。それでいいじゃないですか。

風　その"悟空対セル"っていう場がないわけだ。

ブ　作って欲しい。

風　『バーチャ1』、『2』、『3』と新作が出るたびに、かめはめ波が元気玉になりっていうのは、ゲームの中でも行なわれてるわけだけどね。

新　だけど、今はZ戦士が揃ってチームになっちゃってるから、そのチームの中だけじゃ仲良しこよしにしかならない。

風　ピッコロファンとしても、「ピッコロはそうじゃないだろう」というのはあるだろうね。逆に言えば、悟空とピッコロが闘ってた頃のワクワクは、もう……。

ブ　ない。

風　だから、そこを追い求めてても無理という。

新　あとはもう、「悟空対ピッコロ、あったよねー」って、ノスタルジックに闘いを再現するだけ。「あったあった、なんかこれ名勝負〜」とか。

ブ　とりあえず、未知の要素が欲しいですよね。昔の、京都に行った頃とか。大門ラウ(註:全国規模でも名の知られた凄腕のラウ使い)はすごい敵だった。あれはフリーザだよ。

新　10回やって1回も勝てなかったとか言ってなかったっけ?

柏　いや、2人合わせて5、60回くらいやって、全然ダメ。

風　かなりフリーザな感じだな。

ブ　話を戻しますけど、飽和した状態はもう変えようがないけど、飽和した状態の人間同士が闘うと、飽和がギュッと圧縮されて、いい感じの団結になって"Z戦士誕生"とかになると思うんですよ。敵は他のZ戦士、みたいな。

チームバトル

風　なるほどね。

ブ　とにかく、ある程度各地のサークルみたいなのができちゃったんだから、個人戦じゃなくてチームバトルの全国大会をやるべきだと思うんですよ。そうしたら、もっと盛り上がる。

風　面白そうだな。

ブ　なんでアテナ杯が盛り上がるかって言うと、チームバトルだから。アテナ杯はドキドキするもん。全国大会に出る気はまったくないけど、アテナ杯は取りたい。

柏　チームバトルはいいよね。2人負けても3人目が挽回すれば盛り上がるもん。

ブ　そのチームにヒーローが誕生するんですよ。

柏　そうそう、先峰が3人抜きしてもあんま盛り上がらないんですよ。

ブ　まあ、それはそれでカッコイイんだけどね。

風　チームバトル全国大会か……いいなあ。すげぇいいなあ。

柏　そういや昔、武道館でのチームバトルイベントに、満を持したチームで参加したら、商品がTシャツと何か安っちい時計ってのがあったんだよね。

ブ　……ごめんね。

風　……ああ、"武道館"って「ゲームの殿堂」(註:ファミ通が95年の8月に武道館で開催したゲームイベント)のことか。

柏　そうっす。ギャラリーは多かったけど。

ブ　ギャラリー多かったねえ。2000人とか。

風　フィニッシュでガンニー(註:ジェフリーのマシンガンニーのこと)決めたんだよね。

柏　あ、よく知ってますね。

ブ　とても楽しそうだったよ。

風　ああいうでっかい大会は、客席で見たいよなぁ。でかいモニターを見ながら歓声あげたい。

新　いいですねえ。

風　そういえば俺、予選決勝で負けたんだ。コミュニケーションの取れないカゲに。そうだよ、もう1回勝てばステージだったんだよなぁ。俺はあんまり大会って出たことないんだけど、大会で負けるってどんな感じなの?

新　気構えによるっていうんですかね。「どうでもいい」って思っていれば、別に何とも。

風　気合い入れて参加したやつだと?

ブ　(柏ジェフリーに)『バーチャ2』のマキシマムのときの心境はどうだったよ?

柏　負けたとき?　もう、眠れるもんじゃないっすよ。「ああ、あそこでアッパー出しておけば」とか、ずっと考えてて。

風　やっぱり、その試合内容なんだ。
柏　あとは「タイムマシンねえかな」ってなる(笑)。「もう一回だけ、戻ってくれよ〜」って。
ブ　タイムマシン。超タイムマシンだよね(笑)。

お国を背負って

新　今度、『バーチャ3』の世界大会が開かれるんですよ。全国大会が、そのまま世界大会に流れ込むんですけどね。
風　ほう!
ブ　あれ、すごい楽しみなんですよ。国を背負ったら絶対に盛り上がるって。
新　で、世界10ヵ国ぐらいの代表が集まるんです。アジアと、イギリスと、あとアフリカと……。
柏　インドネシアとか、そのへんじゃなかったですか?　それと台湾、韓国とか。
新　あとはマレーシア、シンガポール……それと、パキスタンかな。
新　とにかく、いろんな人種の人間が、国を背負ってゲームをやりにくるんですよ。
風　「シンジュクジャッキー、ジャパーン!」みたいにアナウンスされるわけだ。それはいいなあ。
ブ　出たいよ。でも、年齢別で出るのはイヤ。
柏　それが理由で全国大会に出ないってホントなの?　マジで出ないの?
ブ　うん。そうやって区別されるの、すげぇイヤなんで。でも、全国大会は誰かちゃんとした人に勝って欲しいなあっつーのはあるんだけどね。
風　……じゃあ、最後に『バーチャ3』について一言ずつ聞いて、締めるとしようか。まず、柏から。
柏　とりあえず、全国大会は優勝しますよ。
風　おお。じゃあ、ブンブン。
ブ　たとえば、起き上がりの攻防ひとつ取っても、奥が深くて面白いんですよ。それだけじゃなくて、やり込めばおいしいところがいっぱい出てくる。そういうのを、もっと見つけようとして欲しいし、「トゥデイ」とかで伝えていきたいですね。
風　ほう、まともだな。じゃあ、羽田さん。
新　僕としては、十分過ぎるくらいに『バーチャ3』を楽しんでますから、特にないです。ただ、トランクスが出てきてくれると、僕自身も覚醒して、もう1ランク強くなると思うんだけど(笑)。
風　じゃあそんな感じで。
新ブ柏　うーす。

結論のない座談会 PART.4

本日の髪の色：羽田隆之(何とも言えない茶色)
篠原元貴(白に近い金色)
宮山武久(よく見ると赤茶色)
永田泰大(日本人なので黒)

何度も言うように、結論なんてない。ただ、やっぱり思うのは、『バーチャ』の話をするのは、僕らが『バーチャ』を好きだからなんだってこと。“その技を俺のキャラにくれ”をやってるときの、元鉄人たちのキラキラした表情とか、見せてあげたかったな。(風のように永田)

デスマッチフリークス ―"主張"するプレーヤーたち―

たとえばサラのCGがプリントされたTシャツ。これを着て歩いている人を見かけたら、「あの人サラ使ってるのかな?」って思うでしょう? 着てる人もサラが好きだから着てるんだろうしね。ただ、俺がそれを見ても、カッコイイとは思わない。ゲームをそのままファッションに組み込むっていうのは、どうも気が引けちゃうんだよね。モノで、ゲームをきりげない程度に組み込んでみる、というのはどうか? 好きな技、好きなキャラクター、他のプレーヤー人のメッセージ。みんながリングネームで自己主張するように、何でもいいから言いたいことを表現する。今回、俺の近くにいるプレーヤーたちの協力を得て、いろんなモノを集め、いろんなモノを作ってみた。「着るモノなんてどうでもいいじゃん!」って人もいるかもしれないが、そういう人はそれでいい。けど、俺はもったいないと思うけどね。(文/小原 久)

B.B.M. RIDERS

●"B.B.M.エンブレム"入りライダース

(所有者／藤原元貴)

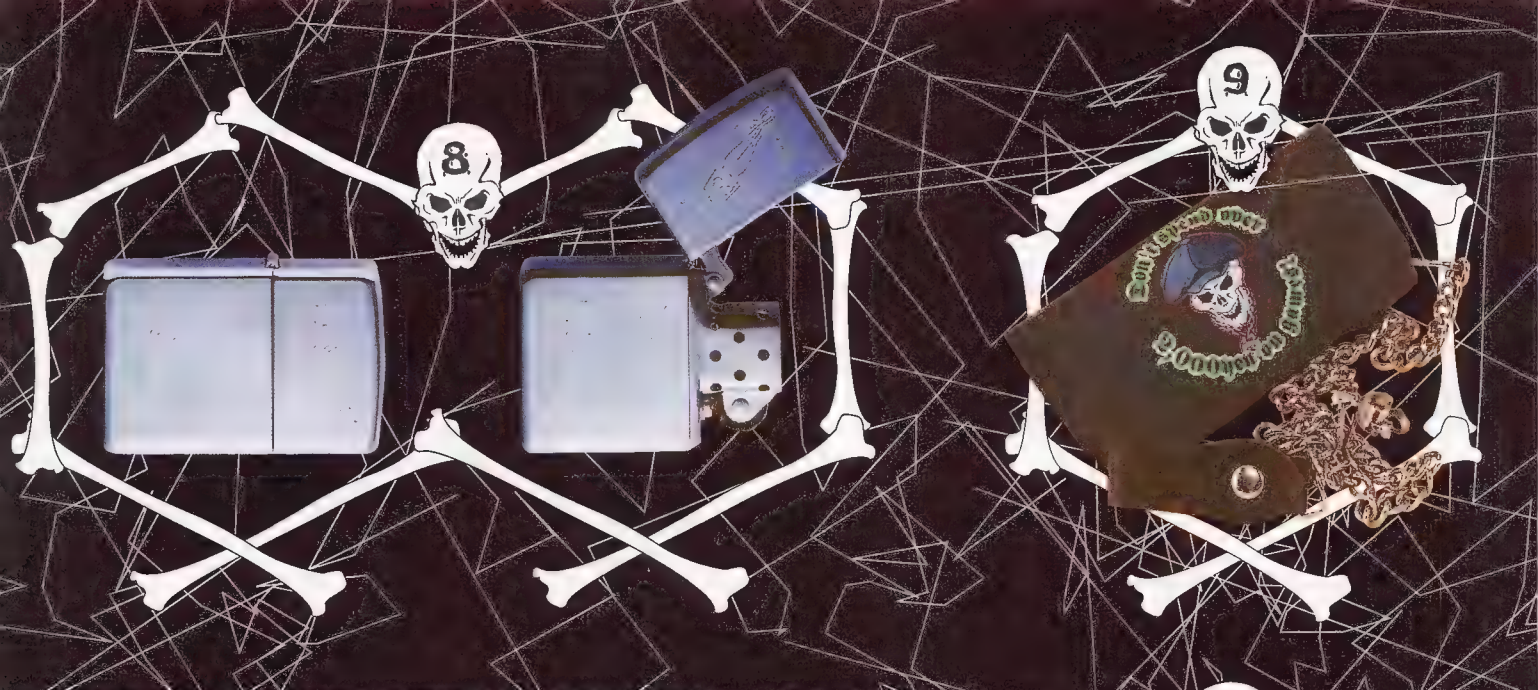
岩のような"B.B.M."の文字。そしてトリケラトプス。ブンブンのイメージにピッタリのエンブレムです。見た目は怖そうだが、実は草食、ってあたりまでいっしょだし(笑)。英文のメッセージは、"ゲームに生きてゲームに死す"。いつでも大マジです。

SKULL&CHICKEN RIDERS

●"スカル&チキン"ライダース(所有者／小原 久)

「チキンはオレの食いものじゃない!!」ってところですか。つまり彼らにはやられちゃう、と(笑)。やられてガイコツになっちゃったんだけど、いつかは倒してみたいなあっていう意味があるかどうかは秘密。別に「このチキン野郎!!」とか言ってるわけじゃないです。楽しくやりたいな、とは思ってますが。念のため。

写真／森若 匡・今井紀彰　タイトルロゴ／岩井国夫　制作協力／倉賀野 太郎・ダイアモンドライフ・プリグラフィックス



1.**"サンダーボルトスクリュー"Tシャツ**(所有者／羽田隆之・小原 久)『バーチャファイターザラックス』(P.145、187参照)は読みましたか？これを着た日は、N君にならってサンダーボルトスクリューを狙っていきたいです。"カルパンツー!!"の文字にも注目。

2.**"リオン&ピッキー"Tシャツ**(所有者／永田泰大)『バーチャ』ではリオン、『バイパーズ』ではピッキーを使用する彼。このTシャツを作った頃、まだ『ファイターズメガミックス』は発表されていませんでした。

3.**"WIN"Tシャツ**(所有者／小原 久)古着屋で発見した"WIN"Tシャツ。優勝する自信があるとき、大会に着て行くと効果的。その代わり、負けたらメチャクチャカッコ悪いですが(笑)。

4.**"ハートブレーカーズ"パーカー**(所有者／ハートブレーカーズ)ブッ壊れたハートが左胸に。非公式団体"ハートブレーカーズ"のパーカーです。知らないという人はP.193を読んでください。

5.**"チョップアタックマニアック"Tシャツ** チョップ好きのカケ使いに着て欲しいTシャツです。

6.**"フライングV"Tシャツ**(所有者／小原 久) ラクセルを使っているからフライングVのTシャツを着る。知らない人が見てもわからないっていうさりげなさがいいかなーと。ちなみに既製品です。

7.**"ゲームスポット21"、"イルパリオセガ"ウインドブレーカー** 新宿"スポット21"、そして池袋"イルパリオセガ"。店の常連たちが集まって作った店名入りのウインドブレーカーは『VF2』マキシマムバトルの頃のもの。いまだに「いくらでも出すから売ってくれ」という人も。

8.**"ムーンサルト"ジッポー**(所有者／小島 創) 開けるとサラがムーンサルト。このジッポーライターはルパン小島の誕生日にあげました。ムーンサルトを使いまくるルパンが持ってるからこそカッコイイと思うし。

9.**"2,000yen"チェーンウォレット**(所有者／小原 久) ライダースとお揃いのチェーンウォレット。"ゲームは1日2000円まで"というメッセージが書かれています。全然守れていませんが(笑)。

10.**"B"と"M"の指輪**(所有者／篠原元貴) アルファベットの"B"、そして"M"。既製の指輪を組み合わせるだけでもかなりイケます。

新宿ジャッキーこと羽田隆之氏。ゲーマーとしての彼はおなじみですが、実はこんな一面も。どうですか？　マジでカッコイイんですが。この機会に、愛車の魅力を本人自ら語ってもらいました。

●ロータスヨーロッパSP
(所有者／羽田隆之)

夢にエンジン載せて車輪を付けたらこうなる、という見本作品。いまだ乗るたびに「世界一のクルマに乗っている」と実感する。'73年型。ローン残高320万円程度(大問題)。イデアを持ったクルマ。縦置きミッドシップ、730キロの126馬力。路面に吸い付く安定感と抜群のハンドリング。これが開きかけた天国のドアをブチ破っちゃうパワーを持ったクルマなのよ。絶対一生大切に乗る。R246のド真ん中で止まるがね。ジャッキーは意識してません、全然。

●PRESENT

いかがでしょうか？ 今回、このコーナーを記念して、"デスマッチフリークス"ロゴTシャツを3名にプレゼントします。あて先は〒151-24 渋谷区代々木4-33-10(株)アスキー ファミ通書籍編集部"デスTプレゼント"係まで。お待ちしてます。

※ここで紹介したアイテム(6、10は除く)はすべて非売品です。

NATURAL GAME JUNKIES

NATURAL BORN GAME JUNKIES. CASE'1. NEW ROMANCER

文/成田洋一

1996.2.21　AOU & MacEXPO

幕張メッセへ向かう車の中、『バーチャファイター2』に飽きてしまった自分がいる　もはや『バーチャファイター1』を目にしても、うっすらと時代の流れを感じるだけで、俺の心をオシロスコープで覗いてみるならば、その感情線はあくまでもフラット　限りなく安定した真一文字の水平線だ　もし、万が一、いや、百億が一『バーチャファイター3』を目の前にして、この俺の心が、まったく動じなかったらと、ふと思う　感動や情熱は偽れない、百歩譲って、他人には偽ることができたとしても、死んでも己に対し偽ることはできない　空っぽのテンションを演するほど、俺は腐ってはいないし、それはあまりにも悲し過ぎることだ　噂に聞く、一粒6ポリゴンの雪が、とう見え、とのように感じるのか　己の心と魂を骰子にして、今まさにその丁半の盞を開かんとする何とも言えぬ緊張感が続く　徹夜明けの疲れが残っているのか、見上げた空が、小便でも撒いたように黄色く染まっている。

エーオーユーとマックエキスポが同時開催されていることもあり、平日の午前中だというのに、ただっ広い駐車場はすでに埋め尽くされている。会場まで歩き、俯瞰で場内を見渡す　セガのブースだけが、群がる蟻のように黒山の人だかり。そして数秒後には、その黒い粒が流動的なものではなく、その場に立ち尽くしていることに気づく。予感がする。人々が何かに魅了され、何かに集中している。その、何かが、なんであるのか。俺たちは、それに向かって急ぎ出す。もちろん、それが『バーチャファイターキッズ』などでないことは、百も承知。人垣を押し開け、足を進める。やっぱりだ！　『バーチャファイター3』のデモンストレーションが、人気映画のように入れ替え制で上映されている。

ドオオオオォォォォォォォォオオオオン。『バーチャファイター3』は低音で来た　重厚な深みのある振動で、拡がっていく。先ほどの心配は、馬鹿の寝言で終わった　俺の心のオシロスコープは、とっくに粉々になっている。そしてその振動は、やがて真っ白な光となって、すべてを覆い尽くす　ほどなくフェードアウトし、我に返る。我に返る前の俺の魂は、真っ白な光の中、可能性という未来を飛翔していたに違いない　衝撃的な覚醒が、沸き上がる興奮が、抑え切れない高揚が、何よりの証拠だ　人が生まれる瞬間とは、まさにそんな感じではないかと、ふと思う

一粒8ポリゴンの雪が、降っている。絵でも実写でもない、立体のポリゴンという新しい存在感覚に、今また興奮させられる。初めて見る新キャラクターの葵が、大和撫子らしく優雅に演舞する　袂が揺れる　明確なるデジタルのカクカクとしたポリゴンが、柔らかさというアナログライクな表現領域までも、その手中に収めようとしている。デジタルくんのアナログさんへの恋心は、いつ始まったことなのだろうか……。葵が気合いを入れ、対峙する者を投げ倒す。美麗なグラフィックと真に迫るサウンドとが相まって、技に重みが感じられると同時に、その張り詰めた空気、目に見えぬ緊張感すら感じさせてくれる……。

刹那　ある一粒の雪が、画面の手前を大きく横切った　綺麗な多角形のポリゴンが、はっきりと、見えた

NEW ROMANCER;from VF to QUAKE.

それから数ヵ月後……。たしかに、『バーチャファイター3』は俺の目の前にあった　幕張メッセで降っていた雪は、やはりあのときと同じようにデジタルの片鱗をちらつかせて、優雅に舞っていた　そして、ロケテスト当日。誰よりも先に、誰よりも深くプレイしたくてしょうがない自分がいた　その思いは、何よりも激しくピュアなものであったはずだ。しかし、それとは別に、まるで氷銀のような不定型の不安が、俺の心に溜まっていたことも事実だった。やがて、それは予想通り、紛れもない真実として俺を襲って来た。

俺が最高の烙印を心に押したゲーム　俺が信じたもの、興奮したものは、なんだったのか　笑い者の廣嵐。プルセラの葵。手前勝手な解釈だが、俺にとっての最高は、媚びちゃいけない　絶対にお茶らけちゃー、ならねえ。それは二番煎じや亜流やモドキにやらせておけばいいこと……。じゃ、なかったのかっ!?

「オレニ　ヒツヨウナモノハ　コレデハナイ」

そう思った瞬間、俺の『バーチャファイター』は、もうそこにはなかった。魂を急速な冷却が襲う。疾走し続ける俺の心だけが、空回りするエンジンにも似た爆発を繰り返していた　そして、途方もない暗闇へのフェードアウト。

俺は飽きていた。『バーチャファイター』に飽きていた　ゲームがあれほど好きな男がた　たぶん日本中の誰よりも重症で手の施しようのないゲームジャンキーである、この俺がた　俺にとって、ゲームとは、常に未来という名の可能性を感じさせてくれる素晴しいもの。『バーチャファイター3』が、今なお、世界最高の格闘ゲームであるのは、周知の事実　だが、残念ながら、今の俺には『バーチャファイター』をプレーする資格もなければ、やる気さえまったく起こらない　果たして、そこには、俺の求めている未来もなければ、スリルも興奮もなかった。『バーチャファイター』を初めて見たとき、俺の全身を雷に打たれたような衝撃が走った　発した先は未来であり、その光の先、それはまさしく"現実"だったのに……

「デモ　ホントウニ　アキチャッタンダッ！」

俺は飽きたくなかった。いつの日か、ゲームとおさらばする日があったとしても、『あしたのジョー』みたいに真っ白に燃え尽きて、おさらばしたいと思っていた。別に『バーチャファイター』がつまらないんじゃない。ゲームは相変わらず面白かった。新しく出たゲームは前のゲームよりもちびっとは面白くて、やればやったで楽しかった　しかし、生まれて初めてゲームをやる奴か、ゲームなら何でもいい奴かならまだしも、ゲームが生まれた頃からやり狂って、ゲームに対してこだわりがたっぷりあるこの、ゲームバカー代のこの俺が、そんな現状に甘んじるはずがない。

定期預金の利子みたいにちょびっとずつ面白くなっていく『バーチャファイター』というゲームが、たまらなくもどかしかった

ゲームは常に進化していく。ワイヤーフレームからフルグラフィック、スプライト、3D、ポリゴン、ビットマップテクスチャーへ　これからもデジタルテクノロジーはさらに進化し続けるだろう。かつて衝撃を受けた『バーチャファイター』は、もはや俺の中で、すでに金色の過去形になろうとしている。

そして、夜を走り続けた俺は、首都高速の混沌の中から這い出て、本当に足を運ぶべきこれからのゲーセンへとアクセスし始めた。うざったいルールや、お友達の生ぬるい集まりなんか、俺には用はない。俺の行くべきところは、自分以外の誰も信用できない戦場。修羅の道は修羅。修羅に逢いてえ、鬼に逢いてえ　そして、鬼と合っては、鬼となる!!

そんなときだ。『クエーク』*が俺の目の前に現われたのは……。『クエーク』が存在する電脳空間（サイバースペース）は、もはや肉体の介在など必要としない。最も研ぎ澄まされた感性だけで生きられる場所。『バーチャファイター』の世界が"夢"だとするなら、『クエーク』のそれは"感覚"、すなわち"精神世界"。電脳空間とは"情報"そのものからなる感覚上の幻想だが、コンピュータネットワークに乗った情報の軌跡は、物理的な営みを別の角度からなぞり直す。いわば電脳空間は、幻想と言いながらも電子的に実在するパラレルワールドであり、それを構成する情報というものもまた、実体はないが物理世界を動かす力を持つのだ

俺は寝食を忘れ『クエーク』の世界に没入し、部屋は掃き溜めと化し、身体はやつれるだけやつれ破滅寸前にまで追い込まれる……。

衝動。大袈裟に言えば、死生観さえ根底から覆えりそうになる。というより、その危険な領域を垣間見てしまうというのだろうか。一日3000人は殺さねえと気が済まねえ!! 俺は四六時中その万能感に酔い、肉体を嫌悪するとうそぶく。

『肉だ。と心の一部が言っている。肉の言い分だ。無視しちまえ、と』**

ネットワーク上の戦場こそが、俺の生きる聖地なのだ。今、俺の脳は世界へとリンクしている。厳密に言えば、世界中にいる俺に繋がっている。なぜなら、俺には相手の考えていること、いや心が、手に取るようにわかる　モニター上にいる敵である俺の鼓動がビンビン伝わってくる。そして、『バーチャファイター』にハマっていた頃の感覚が甦る

「コレダ!!!」

俺の脳に埋め込まれた殺戮チップは、データを高速で処理し始め、弾を撃ち続ける指は、デバイスドライバそのものと化し、神経細胞に直結されたI/Oポートから伝達される情報により、容赦なく敵を蹴散らしていく　すべての物質を排除し、『クエーク』サーバーにアクセスした俺は、ISDNという高速デジタル回線の中へ滑り込んで行く。その瞬間こそが解放であり、真の自由であり、何事にも変えがたい快楽でもあるのだ　マシンを最強に強めておかなければならない。そうでないと、俺はすぐにディスプレイ上の屍となってしまうだろう　ネットワークゲームでは、スピードこそが最強のウエポンだ。処理速度もボーレートも速い方が生き残る。

「オレ　ガ　スベテ　デ　スベテ　ガ　オレ　ダ」

コンピュータテクノロジーと融合し、ポリゴンイメージに没入し、生身の肉体を剥ぎ取り、テクスチャーを貼りつけろ！　そして、最強のサイバネティックヒーローとなり、サイバースペースという戦場へアクセスせよ!!

オマエはまだそこにいるのかい？　俺はひと足先に"フラットライン"へ行っているぜ。後から来るオマエらのために、新しいラインを引いておこう

「自由界（フリーサイド）――いますぐにも」**

俺は"ニュー・ロマンス"を手に入れた

VIRTUA

*『QUAKE』/『DOOM』で一躍世界的なソフトハウスとなった米id社が満を持して放つ、3Dダンジョンシューティングの新作　基本構造は同じだが、キャラクターがフルポリゴン化され、ネット上で16人まで対戦が可能

**『ニューロマンサー』（ウィリアム・ギブスン著/黒丸尚訳/ハヤカワ文庫）より。

BORN JUNKIES!!

NATURAL BORN GAME JUNKIES. CASE 2. VIRTUA FIGHTER AND ME. 文/スタッフ[illegible]

俺の場合、『バーチャファイター』はかなりのめり込んだ。俺の最強に強まった鉄山拳としゃがみパンチにより対戦相手をパニッシュし、俺の強まってて強まってでしょうがねえ連続脚連打によるタイムアタック的ステージクリアーでコンピューター野郎をぶちのめし、一時は筐体まで買おうとしたほど熱くなった。まあ、筐体を買いまんで徹夜で対戦していた怒涛のハイローラー渋谷洋一氏ほどはのめり込まなかったにせよ、俺のなかのゲーム史上におけるトップクラスの物凄い傑作ゲームである。

俺とこのゲームの出会いは、渋谷洋一氏の熱い語りで始まった。

「齋藤さんバーチャやりました？　もの凄いゲームだから絶対やってくださいよ。絶対に絶対に絶対におもしろいし絶対に絶対に絶対にこれからバーチャの時代になりますから」

奴は、取り憑かれたように、バーチャの魅力を語り、バーチャのおもしろさを語り、バーチャの凄さを語った。俺はそれほど興味がなかったのだが、奴の脅迫的エナジーとバイオレンスな殺気にビビり、いっしょにゲーセンに行った。

画面を見たときは

「ケッこんなガクガクで四角まってて目が死んだ魚の目みてえなキャラのゲームなんざケッ」

とか思った程度だったのだが、プレーしてみた途端、新しいショックを受けた。ショックが強しすぎて俺の顔面がポリゴン化して首の隙間から背景の青い空が見えて足の裏がまっ平らになって耳からポリゴンの毛が生えてくるほどだ、ってぜんぜん意味わかんねえよ＞俺。

ともかく、技に重みがあり痛みがあり、それがまったくリアルに俺に伝わってくるのだ。かつてないそのショックは、まさに快感だった。

そして他のゲーマーたちと同じように、俺もバーチャにハマった。睡眠を忘れ風呂に入るのも忘れウンコするのも忘れてやつれて臭くなってウンコを漏らしながらゲームにハマったのだと言うと嘘になるが、まるで初めてビデオゲームに触れた子供のように喜々としてハマったのは本当だ。

が、ひととおりバーチャを遊び尽くすと、俺はあっさりとバーチャをプレーしなくなった。理由は、初めてバーチャをやったときのショック的快感が薄れたこと、プレーヤーたちの変化など、いろいろだ。とくに強い理由は、この素晴らしいゲームに対してプレーヤーたちが貪欲でしいしかったりいし面倒臭え倫理や規範を作り始めたことだろう。俺は、この、鼻の穴から出たジェフリーの耳の穴から出たウルフの尻の穴から出たアキラに裡門頂肘を4096発喰らったのと等しいくらい強烈な衝撃を持った素晴らしいゲームを取り巻くその状況が嫌になってしまったのだ、ってやっぱ意味わかんねえんだよ＞わし。

そして、続作はたいしてつまらなかった。前作から引き続いていた“ゲーム取り巻く環境”がのさばっていたから、ってこともあるが、決定的な理由は、続作には最初感じたようなショックがなかったからだ。

まあ、考えてみれば、そうそうプレーヤーに衝撃と興奮を与えるゲームがいうのは出るわけもない。最初のバーチャは、ぬるま湯のような感触しかないスウィートでラブリーでソフトなゲームだらけのゲーセンに、突如空が裂け稲妻が走ったと思ったら雷神天が現われてそこら中を破壊したうえにゲーマーひとりひとりに往復ビンタを喰らわしてコンビニから炎が吹き上げてゲームセンターを炎上させているところに警察が押しかけ放火の現行犯で逮捕されたようなものなのだ。

どういうものかぜんぜんわからないが、とにかくその存在自体が新鮮でショッキングでイカシまくっていた。しかし、あまりに惜しいことだが、バーチャもまた、俺のなかで消費されてしまい、結局はゲームと大差ない感触しか味わえないものになってしまった。

もちろん、『バーチャファイター』シリーズは、いまやってみてもっとおもしろいゲームだ。だが、俺にとっていう“おもしろいゲーム”にいつまでも取り組めるような積極さも執着も好奇心も金も根性もスポ根もエナジーもない。

「ああアレね、もうやったよ」

既に体験してしまったことを何度も繰り返していられるほど、俺は寿命が長くない。

「なにソレ、やってみてえな」

世の中には新しいコトやモノがコロコロしていたりするものだ。

それにしてもセガは、俺にすごいような衝撃を与えてくれた。たった100円が200円でたった、すなわちチロルチョコ5～10本の値段だ。それかフェリックスガム5～10個の価格でもいい。それがだめならライスチョコ5～[illegible]の価格としてもオッケーだ。それでもだめなのか!?　わかった、だったらよ[illegible]ルイカ2～4本の価格でどうだ!!　[illegible]まだ納得できないだと!!　貴様それでも軍人かッ!!　腕立て64回!!　腹筋128回!!　それが終わったら便所掃除256回!!　ていうかそんなにトイレばっかきれいにしてどうする!!　あ、[illegible]話が逸れまくっている。ともかく、俺はバーチャをそういう感じで通過した。

今で[illegible]バーチャは俺にとって単なるおもしろくてしょうがねえけどそんなショッキングではないゲームになってしまったが、バーチャがあったおかげで、俺はゲームが見せてくれる世界というものに、より強い好奇心を持てるようになった。バーチャをやったから、ゲームというものに[illegible]な期待を抱けるようにもなった。まったくセガさんに感謝している次第である。

KRUSH!!

バーチャ道場

バーチャ道への道

加速する闘争欲求 “バーチャ道”

電光石火のごときパイの雷撃掌。空気を引き裂くサラのサマーソルトキック。どんな相手も豪快に投げ飛ばすウルフのジャイアントスイング（編集部註：パイの雷撃掌とウルフのジャイアントスイングを同格に並べてしまうあたり、いきなり論議を呼びそうですがご容赦ください）。人間の動きのみならず、実在する格闘技の躍動感や迫力をリアルに表現した『バーチャファイター』（以下『VF』）。多くのプレーヤーが痺れ、取り憑かれた理由はきっとそこにあるに違いない。『VF』の醍醐味とは1レバー＆3ボタンの単純かつ、優れた操作システムにより現実の格闘技に近いリアルな闘いが味わえることだ。それはモニター上の架空の肉体とたやすくシンクロし、ユーザーに痛みすら感じさせる。

打撃技を喰らえば肉が裂け、投げ技を仕掛けられれば骨は軋む。凝似的苦痛から呼び起こされる感覚は恐怖であり、敗北である。それから逃れるためにプレーヤーたちはレバーを握り締め、指から血が噴き出るまでボタンを叩き続ける（編集部註：いや、それは大袈裟だとの声もありますが、何分筆者のテンションが上がっております。ご容赦ください）。結果、そこに染み込んだ血の濃さの分だけ彼らの腕は上達していく。

精神も肉体も完全にキャラクターと一体化し、プレーヤーは「いつどんな状況で、どの技を出せば最も効果的か」を身体で覚える。間合い、呼吸、タイミング、すべてにおいて完璧な、そしてある種の美しさを伴った技の数々。それらはまるで修行僧がより高い悟りの段階を目指して所定の戒めを保ち苦行を重ねるかのように、プレーヤーたちの念そのものを浮び上がらせる（編集部註：念とは？　ご容赦ください）。『VF』が表現しているもの。それは各キャラクターに宿ったプレーヤーの弱さとそれを乗り越えようとする勝利への欲望である。対戦組み手（編集部註：ここでの組み手とは、セガが主催する100人組み手ではなく、巷のゲームセンターでの対戦を意味するようです）により己の弱さを克服し、相手に打ち克つ。そこで留まらず、レバー＆ボタンを自由自在に使いこなし、発展し続ける。“たえまない変化と強固な意思による勝利へのアプローチ”。それがバーチャ道の神髄なのである（編集部註：……だそうです）。

■取材・文／高橋 豪

（編集部註：筆者の高橋豪さんは、大変激しやすい性格で、文中に必要以上にテンションの高い箇所がありますのでご注意ください。また、一部格闘技に対する偏った愛と『バーチャファイター』への誤解もあるようですがご容赦ください）

投・極。すべての格闘技に共通する3大要素を華麗なCGとリアルな格闘描写で見事に表現し、シンプルな操作システムでそれを味わせてくれた『バーチャファイター』。これを武道に限りなく近いものとして仮定するならば、CPU戦は鍛錬であり、対戦は試合である。スピーディな闘いにより、極限まで鍛え上げられたプレーヤーの反応速度はどこまで武道の達人の境地に肉迫できるのか!? 12人のキャラクターが用いている格闘技を通じて、武道ならぬ“バーチャ道”を考察する。

▲『ドラゴンへの道』より。ブルース・リーの鮮やかなハイキックが、チャック・ノリスの後頭部に叩き込まれる。ビデオは残念ながら現在では入手困難。だが、ファンには朗報が。エムズピクチャーズより、1997年夏に再発売予定！

最強への条件 ～格闘技概論

各プレーヤーが己の実力を見極め、最強を求めたとき、指針となるのは各々の格闘技の性質を理解することではなかろうか。たとえば、敵の力を利用しダメージを与えるのが、日本古来の格闘技の特徴である。その意味では相撲と忍術は同じであろう（編集部註：そ、そうなのか……）。

ただ相手の"気"（生命力）の流れを身体に合わせ、投げるのは大東流合気柔術独自のものだ。気とは若干性質は異なるが、中国の北派、燕青（虎燕拳）、八極、蟷螂、酔拳には"剄"が存在する。剄は呼吸法や動作により気を攻撃（発勁）や防御（化剄）に転じる技術だ。また南派である詠春拳は打撃の連繋で攻める。これはブルース・リーが学んだ拳法であり、截拳道（ジークンドー）の基盤となった。

神秘の東洋に対し、西洋格闘技は筋力に支えられている。その原点がパンクラチオンだ。技術以前の原始的闘いはプロレスに継承されている。東西の格闘技に共通するのは敵の動きを読む呼吸である。そこには体格や体力差は存在せず、非力な女性でも男に勝つことができる。たとえば、かつて銀幕の中で荒ぶっていた志穂美悦子（編集部註：突然の登場ですが、筆者の愛によるものとしてご容赦ください）。彼女が繰り出す美しき"技"の数々。それはまるでプレーヤーが魔法の"E"ボタンを操り、3人の女性キャラクターたちが天空を翔ぶかの如く。華麗に舞い、蜂のように刺す。これぞバーチャ道の極意か。（編集部註：強引な論法ですが、ロジックよりも勢いを重視したものと思われます。凄いでしょう？）。それを駆使し、勝ち続けるにはすべての格闘技を抉り出すことだ。その手引きとして"ファイティングバイブル"を下段に掲載しておいた。各々切磋琢磨して欲しい。

▲若い読者の大半はご存じないと思うが、昭和49年、当時、[illegible]対手映画ブームの花形といえば志穂美悦子だった。『女[illegible]』でデビュー[illegible]を[illegible]定。[illegible]彼女。劇中では香港人と日本人の混血児で、拳[illegible]の姿[illegible]そのまま[illegible]東映[illegible]飛ばすその姿は『NF』の[illegible]
※『女必殺拳』山口和彦監督　1974年（東映）

闘い続ける者たちへ贈る、熱き"ファイティングバイブル"

「女必殺拳」
12381円　発売元：東映ビデオ
女ドラゴンのセクシーアクションが画面狭しと炸裂！

「酔拳2」
16000円　発売元：東和ビデオ
酔拳アクションはかなりのレベル。シュン使い必見。

「拳児」（全21巻）
原作：松田 隆智　作画：藤原 芳秀
各360～390円　発行：小学館
拳法漫画の名作，松田氏の**八極拳**に関する知識はさすが。

「ブルース・リー　ジークンドー」
1600円／発行　福昌堂
リーが創設した**截拳道**について、貴重な写真とともに紹介。

「伝統名拳大全」
7800円　発売元：福昌堂
燕青拳や**螳螂拳**などの演舞を収録。マニア垂涎の映像作品。

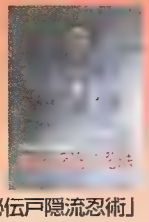
「中国伝統秘宗拳」
著：常松勝　1000円
発行：ベースボール・マガジン社
教則本。現在は型としてのみ、伝わる**虎燕拳**（八虎燕）を収録。

「流智美のこれでわかったプロレス技　上・下半身編」
著：流 智美／各1200円
発行：ベースボール・マガジン社
メジャーからマイナーなものまで、**プロレス**技を完全網羅。

「格闘士ローマの星」（全3巻）
原作：梶原 一騎／劇画：ふくしま 政美
各480円（絶版）／発行：芳文社
パンクラチスト、アリオンの愛と苦悩と闘いを描く。

「日本の相撲」
著：谷川 徹三／画：鰭崎 英朋
解説：笠沖山 勝一／700円
発行：ベースボール・マガジン社
相撲の技を通し、男の美しさや武技としての相撲を語る。

「武田惣角と大東流合気柔術」
2700円／発行：合気ニュース
達人インタビュー集。**合気柔術**の神髄が味わえる貴重な1冊。



「秘伝戸隠流忍術」
著：初見 良昭／1130円
発行：土屋書店
技術ではなく、生きる知恵として**忍び**の道が説かれている。

「少林拳血闘録」
著：笠尾 恭二　画：坂丘 のぼる
1500円　発行：福昌堂
中国拳法の歴史、達人の裏話などを面白おかしく紹介。

闘いの果てに見えるもの

日本全国の"バーチャ道場"＝ゲームセンター（編集部註：セガの認定したバーチャ道場という意味ではなく、筆者の考えたバーチャ道場のようです　ご容赦ください）で日々鍛錬するプレーヤーたち。実力を試す場として開かれる大会。それはもはや現象とさえ呼べるものだ。

人と機械のCPU戦。機械を間に挟んでの対人戦。いずれも『VF』を楽しむことには変わりないが、行き着くところは人対人である。100円玉をブチ込み、筐体の向こう側の敵に挑む。それに対し、相手も実力のすべてを持って迎え撃つ。それはアキラ使いにとっては崩撃雲身双虎掌かもしれないし、ジェフリー使いにとってはスプラッシュマウンテンかもしれない（編集部註：実力のすべてがスプラッシュマウンテンとはどういうプレーヤーなのか　という問題はさておいて読み進めよう）。コマンドの複雑さや難しさはたしかに存在するが、キャラクターを極め、勝つことは入力技術を極めることではない。技の性質を考え理解し、自分なりに深めることだ。それを実践することにより、初めて自分の力となる。それは武道の技の修得法と近いものがあるかもしれない。

『VF』はあくまで格闘ゲームであるが、そのシンプルな構造ゆえ誰もが格闘技を楽しむことができ、対戦という形で自分をキャラクターに投影することができる。投影とは、強弱をも含めた己自身をキャラクターに託すことである。そこで強くなりたいと念ずる。心が力を欲したとき、"強さへの欲望"が生まれる。それに従ってレバーとボタンを使用し、マイキャラ（編集部註：盛り上がってきたところでマイキャラとは、カックシですがご容赦ください）と自分の手足を速く、遅く動かす。そして呼吸を早め、緩める（編集部註：ひと休みしてください）。最強となったプレーヤーは、バーチャ組み手で100人に打ち勝つ（編集部註：これこそセガの100人組み手のようですが、単にゲームセンターで100人に勝つことを示すようです）。そこで何かに気づく。強さとは自身の力の限界を見極めることでしかないと。バーチャ組み手を通じて他者や己を知ることは自分の存在の確かさや小ささを確認する作業なのだと。そのとき、人は自分以外の大きな何かに身も心さえもゆだねることができる。それは武道における悟りの境地と極めて似通ったものなのではないだろうか。

脳とレバーとボタンを動かし確認し、見極め、ゆだねる。己の可能性を極限まで引き出し、未来に向かって生きてゆく……。

バーチャ道の奥義ここにあり！（編集部註：アチャー！　終劇）

▲前作『酔拳ドランクモンキー』の続編『酔拳2』。ジャッキー扮するは清朝の時代に活躍した実在のヒーロー黄飛鴻（ウォン・フェイオン）。巨大な敵を相手にジャッキーの拳が炸裂する！

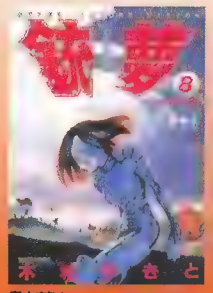
テクノロジーと人間の肉体の狭間で

『VF』シリーズ最強の敵、人造人間デュラル。最新科学の粋を集めた殺戮兵器は『VF』キャラクターが新技を備えれば正確にトレースし、彼らとともに進化する。誰よりも速く正確に技を繰り出し、確実に息の根を止める。プレーヤーにとってはまさに恐怖の存在と言えよう。（編集部註：デュラルを怖がるプレーヤーを見たことがないという意見はありますが、ご容赦ください）。しかし、それはあくまでも感情の宿らない兵器としてであり、武道の強さとは違う。

取り敢えずは人の形を成し、ピストルを発射するのと同じように機械的に技を繰り出すデュラル。反面教師的な側面から捉えればデュラルは人間の欲望やエゴの象徴である。彼と相対したとき、その光輝くボディに自身の悪が映し出される。各キャラクターの強力な技を持つデュラルは"力を誤った方向に用いるな"という武道の戒めにもとれまいか。そう、デュラルはもうひとりの自分でもあるのだ。

デュラルは感情の宿らない"兵器"だが、コミック『銃夢』の登場キャラクターたちは感情のある機械として描かれている。記憶のない少女ガリィは自身の存在意義を求め、さまざまな世界に身を投じる。機械の肉体を持ちながら、悩み、葛藤する様はあまりに悲しい。しかし、8巻目のラストシーンでモータボールの帝王ジャシガンが、ガリィに真の強さを説く場面は生命感に溢れている。

完全無欠な機械の肉体を持て余しながら、不安定な心に従う彼、彼女たち。人の欲望を形どったデュラル。両者に共通するもの。それは、テクノロジーと感情の間で揺れ動く、人間の滑稽さや悲しみにも似ている。デュラルは機械文明に生きる我々の姿そのものかもしれない。



『銃夢』（全9巻）
著：木城ゆきと
各500円　発行：集英社
名も記憶もない少女が鋼の闘いにより、自己を獲得する物語。

爆烈！格闘夢空間『バーチャファイター』絵巻

3D主体で描かれたリアルなCG空間。『VF』の世界に魅了され、そこに囚われた人々は新たな"バーチャワールド"を創造せずにはいられなかった。『VF』に触発され生まれ出た書物の数々。それは宇宙に広がる曼陀羅のように続いていく……。

『バーチャファイター マニアックス』
著：渋谷洋一／監修：羽田隆之
1800円／発行：アスペクト

すべてのバーチャジャンキー必読の書。『VF』周辺の盛り上がりを報告する企画ページなども、'94年当時の攻略本としては斬新な試みだった。

『バーチャファイター2 マニアックス』
ファミコン通信編集部 編
2980円／発行：アスペクト

キャラや技の増加に伴いページも大幅に増えた。また渋谷氏は攻略の一線から退き、『VF』をより多角的に捉えるため、その周辺の事柄にスポットを当てるという立場で参加。

『バーチャファイター リラックス』
ファミ通編集部 編
1200円／発行：アスペクト

『VF』ファンの裏バイブルともいえる本書。徹底的に『VF2』を楽しもうとするそのスタイルは、消費し尽くされた『VF2』を象徴するかのようだ。

バーチャ道場

『トウキョウヘッド 19931995』
著：大塚 ギチ
880円／発行：アスペクト

『VF』に取り憑かれ、まるで蝕まれるかのように魅了された人々の物語。『VF』というゲームを通して、都市や時代を読み説く。

『東京バーチャ物語』
東京バーチャ大学を面白くする会 編
1000円／発行：白夜書房

某マンガのパロディなのは『文字が多くて読みづらいぞ！』という江川達也氏の推薦文を見れば一目瞭然。楽しく読めて即使える、攻略コミック。アキラ使い必見？

『バーチャファイター グラフィックスモデル2』
監修：鈴木裕
美術：有井伸孝
2500円
発行：角川書店

有井氏入魂の描き下ろしCG集。そこに息づく『VF』キャラクターたちは生命が宿ったかのようだ。その他、永野 護氏の解説、対談なども掲載。

『バーチャファイター(1)(2) マニアックス リプレイズ』
ファミコン通信編集部 編
(1)1300円／(2)1400円
発行：アスペクト

画面写真を大胆に使用し、ビジュアルで構成した『VF』写真集とも言うべき本。『2』では元バーチャ鉄人のプレーシーンも満載。

『バーチャファイター』～炎の巻パイ・チェン武侠外伝～（全3巻）
原作：七月鏡一
作画：藤原 芳秀
原案：鈴木 裕
各500円／発行：小学館

迫力の劇画描写やこだわりのアクションシーンなど、数ある『VF』コミックの中でも出色。読むべし！ ほかに嵐の巻、竜の巻もあり。

Virtua Fighter TONIGHT

世界一の格斗家を目指して

4-33-10 Yoyogi Shibuya-ku,Tokyo,151-24 Japan Vol.0 D.O.M.'s edition

超極秘な写真をGETしたぜ!!

実は裏技の多い『バーチャ3』。俺の発見した技や、聞いた噂をこの場を借りて一気に掲載だ!!

その1 ラブリー雪ダルマ登場！

砂漠ステージで、シュンがエクセレント勝ちをすると出現。条件的にはそんなに難しくはないんだが、出現位置がこれまたすげえ位置。ラウンドスタート地点から最も画面手前に移動したところ、なんていう普通のプレーではとても行けないような場所。しかも、砂の影に隠れて見えにくいし……。よくもまあこんなん見つけられたなあ。ま、じっくりと見てやってくれよ。

▶本物は目がチカチカ光る!! これがまたカワイイんだ。

その2 銀河鉄道の夜！！

砂漠ステージのデュラルバージョンで、ジェフリーがトーキックスプラッシュを決めると出現。ビルの谷間を抜け、夜空を走る列車の姿は、ホントに感動モノ。これは是非とも自分で試してくれ。

◀純粋に、感動を呼ぶ瞬間だったぜ。

その3 10年早かったわね～

パイを使い、アキラにエクセレント勝ちをすると、投げキッスをするようなポーズから一言、「やっぱり10年早かったわね」だって。どうするよ？ アキラ使ってててこんなこと言われたら。俺なら怒りを通り越して泣くね。あまりの悔しさに。アキラ使いじゃなくてよかった。

▲なんか、コイツけっこうヤな女なのか!?

その4 カゲの頭にカナダライ!?

カゲの2Pカラーを使用し、アキラステージでエクセレント勝ちを収めた後、⬇を入れながらⒼ+Ⓟ+Ⓔを入力しておく。すると、勝ちポーズでカゲがピースサインを出して勝利をアピール。その後、頭にカナダライが……。かあちゃんさらわれて、苦労してると思ったら……。なんか服装のセンスも変わったと思ったら、ついに何本かキレちゃったみてえ。

▲頭打ちすぎたからねえ……。

裏D.O.M.アンテナの闇噂録 番外編 ほかにもこんな噂がありました!!

新キャラはシュンの行方不明の弟子

ストーリーと絡められた噂のため、信憑性は高かったようだ。一説にはシュンの代わりに登場するとも。

その5 ジャッキーのピースサイン!!!

カゲと同じように、ジャッキーもピースサインを出すことができる。エクセレント勝ちを収めた後、⬇を入れながらⒼ＋Ⓟ＋Ⓔを入力しておく。

「イェー!!」の掛け声とともにピースサインを突き出すジャッキー。妹を取り戻した幸せの反動でこれまた何本かキレたみたい。なんかコイツ、バ○っぽいなあ。

▲そんで妹は記憶喪失。ブライアント家も終わりだね。ホント。

その6 デュラルステージ出現?!

ステージ選択時にスタートボタンを押したままにしておくと、1/16でデュラルステージが出現。ただし、デュラルの出現しない、リオン、葵ステージなんかじゃ当然無理だぜ。ちなみにその2で紹介した銀河鉄道を見るには、この裏技を成功させないと見ることができねえ。成功するまで何度もチャレンジしてくれ。

▲ここでスタートボタンを押しておけ。

その7 リプレイキャンセル防止発見……

リプレイ中、1P、2Pどちらかのプレーヤーが Ⓖボタンを押しておくと、スタートボタンを押してもリプレイをキャンセルできねえ。自分や相手のリプレイをじっくり見たきゃ、この裏技を使ってくれ。

▲飛ばして欲しいときにやられると、ちとムカつく。

「VF3」にまつわる噂話……

噂

日本全国各地のアーケードで囁かれる、「えぇ！ マジ!?」って感じの噂の真相はいかに？

壱 アキラに五段連繋がある!?

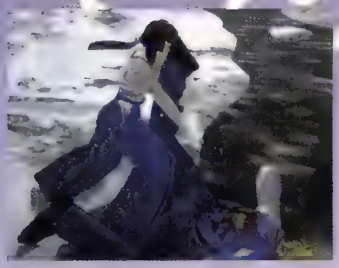
「貼山靠から始まる連繋だ!!」、「ゲーセンの店員が見た!!」なんていう、かなり具体的な噂が飛んでたみてえだが、そんなモノがあるわけねえじゃねえか。貼山靠をガードされて、無理矢理出した馬歩衝靠がカウンターヒットして、浮いた相手に修羅覇王靠華山とか、そんなのが五段に見えたらしいんだが。

それにしたって、そんな無茶な連繋、見て気づけよなあ。

▲というか、夢の見過ぎ。もうちっと目を覚ましてくれ。

弐 葵の四段投げコンボがある!!

三段の投げコンボの後のダウン投げを、四段コンボだと思うプレーヤーが続出!! 「葵の四段投げはキツイよねぇ」などといった会話が、日常的に行なわれるほどまでに浸透したデマ。これもちょっと見れば、すぐに気がつくハズなんだがなあ。



▲これが四段？　たのむぜホント。

参 リオンの↗Ⓟ＋Ⓖの後に投げコンボがつながる!!!

投げ硬化のモーションが、若干不自然に見えるから、夢見がちなリオン使いに変な妄想を抱かせちまったようだ。たしかに、あの微妙な硬化はナニかを感じさせる。でも、現実はそんなに甘くはなかったってことだな。

▲これもドリー夢ちゃんの仕業だ。

ブンブン丸は『バーチャ3』をやっていないらしい
スポット21でルパン小島がたまたまそんな会話を耳にしたとのこと。しかもそいつは、自分は俺の友人だと語っていたとか。適当な嘘をつくな!!

デュラルが使える
筐体のテストモードのダイアグラムにデュラルの欄があるため流れた噂。本当に使えないのだろうか……。

Virtua Fighter 3 Slang Dictionary

Revised Edition

バーチャファイター3 俗語用語辞典

新訂版

【監修】
永田泰大
週刊ファミ通編集部

アスキー出版局
ASCII CORPORATION

あ

アーケード【ARCADE】①ゲームセンター、アミューズメントスポット。②ゲームセンター用のゲーム全体に対する総称。〔対義〕コンシューマー

あっしょう【圧勝！】リングアウトで勝ったときや、体力差ナシの状態でしゃがみパンチで勝ったときなど、ともすれば気まずくなる場の雰囲気を払拭するために叫ぶ照れ隠しの言葉。

あばれる【暴れる】何らかの技を出している、あるいは出そうとしている状態を示す。意識的に出すというよりは、無意識に漠然と技を出そうとすることに対しての意味合いが強い。〔例〕「相手が暴れたら投げ入んないよ」〔誤用例〕「暴れるなら外でやってください」

あまい【甘い】①コマンドの入力や対戦での読みが未熟な様子。②筐体のレバーが緩い様。〔例〕「あそこのゲーセン、レバー甘くない？」〔誤用例〕「甘〜い❤」

アンジュ【ANGU】アンジュレーションの略称。高低差がある状態を指し、広義には高低差があることによって技の効果が変化すること全般を意味する。〔例〕「おいおい全部つながったよ。アンジュ！」〔誤用例〕「こんばんは、鈴木アンジュです」

あんてい【安定】返し技やダウン攻撃が確定している状態で、それらを決めること。また、最大ダメージのコンボではなく、比較的簡単でダメージ量もそこそこのコンボを妥協して決めた場合にも使われる。〔例〕「膝ガードしたらⓅⓀ安定？」〔例〕手堅くダウン攻撃を決めたプレーヤーに向かって「安定かよ、オイ」〔誤用例〕「安定した収入が欲しいよなぁ」

い

いい・かんじ【イイ感じ】とても良い状態である様。アクセントが微妙で、「イイ(↘)感じ」というよりは、「イイ(↗)感じ」いうふうに発音する。

いれっぱ【入れっぱ】レバーをある方向に入れっぱなしにすることの略。〔例〕「ダブルローキックはレバー入れっぱじゃなきゃダメだよ」

う

うーす【うーす】①ゲーマーの間で頻繁に使われる挨拶のひとつ。②キツい要求を受けたときに使う、「前向きに善処します」の意。〔例〕②「今の下段投げは抜けとかなきゃ」「……うーす」

うきすぎ【浮き過ぎ】カウンターヒットにより相手を高く浮かせたとき、アンジュレーションの関係で高く浮き過ぎてしまい、その後の空中コンボが相手の下で空を切ってしまうこと。

うたん【右端】アキラの右端脚のこと。「うたん」と呼ぶ人と「みぎたん」と呼ぶ人の、2種類の人種がアキラ使いには存在する。ちなみに「みぎたん」は湯桶読みである。

うまいっ【うまいっ！】対戦相手のプレイを誉め、敬意を表するスラング。無意識に口から出ることが多い。空中コンボではなく、地上戦での駆け引きに対して使われることが多い。〔例〕ディレイの八門開打を喰らって「うまいっ！」〔誤用例〕ハマチの刺身を食らって「うまいっ！」

うらけん【裏拳】ジャッキーのスピニングバックナックル。

え

エアマックス【AIRMAX】ナイキから発売されているランニングシューズ。'95年に発売されたモデルから人気が急上昇し、現在プレミア化。ロケテストで1Pリオンが履いていたスニーカーがエアマックスっぽいと言われていた。

エスパー【ESPER】①対戦時、読みがピタリピタリと当たる人。②特殊な能力があり、スプーンなどを曲げられる人。《同類》ユリ・ゲラー

えぬくん【N君】伝説のバーチャ本、『バーチャファイターリラックス』の主人公。その特異な行動と発言から全国の通なバーチャファンに愛されたり憎まれたりしている。広義には、"N君がやりそうな行動"を指すこともある。〔例〕「見えた！　もう蹴り起きには当たらないぜ！」「……N君？」

お

おいうち【追い打ち】ダウンした相手への攻撃。もしくは浮かせた相手への空中での攻撃。

おいておく【置いておく】打撃技や投げ技を、相手が攻めてきそうな状況で博打気味に入力しておくこと。良く言えば"読み"だが、実際のところ読みの要素は非常に少ない。〔例〕置いとけジャイスイ〔例〕「なんだよコイツ、投げ置いてばっかだよ」《同義》入れ込む

オーイェー【OH,YEAH!】ラウウの連環転身脚の終了時の発声から、連環転身脚そのものを指す。また、連環転身脚がヒットしたときの掛け声としても使われる。〔例〕相手に連環転身脚をヒットさせて、「オーイェー！」〔誤用例〕ロックミュージシャンに「ノってるかい？」と聞かれて「オーイェー！」

おじいちゃん【お爺ちゃん】シュンの愛称。《同義》じいさん、じじい

おじいちゃん・なの・に【お爺ちゃんなのに】自分の使っているシュンが、シュン以外のキャラクターにボコボコにされたときに使うセリフ。〔例〕酔い醒ましのビートナックルを喰らいまくり、さらにコンボエルボースピンキックを全部喰らい、とりあえず逆立ちしたら、すぐに蹴り上げられてエクセレント負け。「……お爺ちゃんなのに」

おにかいふく【鬼回復】ダウンした後やよろけたときなどに、レバーやボタンを鬼のように早くガチャガチャさせて回復すること。《同義》超回復〔誤用例〕竜回復、鳳凰回復、ユニコーン回復

か

ガイーン【GAIIIN！】カウンターヒットしたときの効果音。ひいてはカウンターヒットそのものを指す。《同義》バッキーン、ガキーン

かいせつくん【解説君】人のプレーを見て、出す技や業界こぼれ話などをブツブツと言って聞かせる人。あんまりうっとおしいと嫌悪される。〔例〕対戦中に「ほう、そうきましたか。エルボーヒールソードですな。ノーマルヒットだと連続では当たりませんな。コマンドは⇨Ⓟ⇦Ⓚでしたか。鈴木部長は2Pサラのコスチュームが気に入ってるっていう噂がありましたなぁ。思い起こせば1994年の……」などと言う人。

かいふく【回復】ダウンしたときやよろけたときなどに、レバーを回したり、ボタンを連打させたりすることにより、自分の硬化が解けるのを早める行為。

かいまく【開幕】新しいセットがスタートした直後の状態。広義には、スタート直後に出す技を指す。〔例〕「あいつ、開幕に絶対避けるよな」〔誤用例〕「いよいよペナントレースも開幕です」

かたい【堅い】①ガードのうまい様。②博打要素がなく、安定した攻撃をする様子。〔例〕シュンの連撃後下蹴腿をすべてガードした相手に「堅い！」〔誤用例〕古くなった夏ミカンを指で剥こうとして「堅い！」

がちゃぷれー【ガチャプレー】正確なコマンド入力を意識せず、本能の赴くままにレバーやボタンを操作する様子。〈派生〉ガチャプレーヤー

かにコンボ【蟹コンボ】修羅覇王靠華山を失敗して、馬歩頂肘で止まってしまった場合、"蟹コンボ"と呼ばれる。苦悩する蟹アキラを尻目に発祥。

かにっぽい【蟹っぽい】リング際での進歩里胯からの逆転勝ちや、大纏崩捶での容赦ないリングアウト勝ちなどを収めた場合に使用される。蟹アキラというプレーヤーのスタイルを物語る。《同義》借金っぽい。

かぶせ【被せ】レバーの持ち方の一種で、レバーの上部についた球を5本の指全体で包むように持つ持ち方。《同類》つまみ、ブッ差し

がるばんぞー【ガルバンゾー】『バーチャファイターリラックス』中でのN君が発する奇妙な発言のひとつ。何かをやり始めようとするときに言うと、イイ感じに気合いが入ったり抜けたりする微妙な力を持つ。その後に「ププッ」を入れるのが普通。〔例〕「あと2年で、オレも30歳か……ガルバンゾー！　ププッ！」

き

きざむ【刻む】比較的出の早い単発の攻撃を上下段に振り分けながら連続で攻撃すること。〔例〕八門開打→崩捶→環捶腿→易前腿、などの連続した攻撃〔誤用例〕キャベツ→タマネギ→ニンジン、などの連続したみじん切り

きちー【きちー】相手の攻撃がとても厳しく、いかんともしがたい気持ちの表われ。〔例〕「そのディレイ、きちー！」《同義》つれー、きびしー、もうやめてください

きめうち【決め打ち】開幕などに、不確定な連繋技を当たると読んで入力しておくこと。〔例〕開幕直後に、パンチ→スプラッシュマウンテン

キャンセル【CANCEL】Ⓒボタンを押すことにより、出掛けた技の残りのモーションを出なくすること。"〜キャン"と略して使用することもある。〔例〕Ⓚキャン〔誤用例〕ドタキャン

ぎゅうたんみさき【牛タン岬】洞窟のステージで、炎の対角にある角の部分。ほかにも洞窟ステージには、場所によって"3ベロ階段"や"遥かな窪み"、"静かな牛タン"などと名前が勝手につけられている。

く

ぐいいれ【グイ入れ】レバーを、ある方向に長く入れること。〔対義〕チョイ入れ

クールダウン【COOL DOWN】対戦で熱くなり、それが良い方向へ作用しなくなった場合に自分を冷静にしようとすること。〈派生〉クールダウンシート

くさなぎくん【草薙君】草薙を連発する葵に対する蔑称。〔例〕「12連勝ぐらいしてたんだけど、草薙君に止められちゃったよ」〔誤用例〕SMAPの……（以下略）

くちぷれー【口プレー】①対戦中に口やかましくしゃべること。口やかましくしゃべるプレーヤー。②対戦中にしゃべることにより、相手のペースを乱す戦法。〔例〕②「次、開幕はサマー打つよ。ウソ。でもやっぱ裏かいてサマー！　と見せかけて投げ！　かもね！」

くらいなげ【喰らい投げ】相手の技を喰らったにもかかわらず、硬化が解ける瞬間に投げのコマンドを入力し、相手を投げてしまうこと。〔例〕鷹嵐の特性を利用して喰らい投げ〔誤用例〕ハンバーガーを片手に喰らい投げ

クロスファイアー【CROSS FIRE】レバーを右手で、ボタンを左手で操作する、通常とは逆の持ち方。回復を限界まで早めたいときは、この方法が有効と言われているが、持ち変える時間がムダとの声もある。

け

けずる【削る】ダウンに至らない攻撃を細やかに当てることにより、相手の体力を少しずつ減らしていくこと。

げだんせんしっぽ【下段箭疾歩】リオンの進歩蟷螂掃手のこと。箭疾歩とよく似たモーションで下段攻撃であることから、この呼び名で親しまれている。

げんだいかげ【現代カゲ】2Pカゲの通称。現代風であることから名づけられた。

こ

こころ・の・えあぽけっと【心のエアポケット】対戦中、絶え間なく技を出し続けていたナイスファイトな2人のキャラクターが、ある瞬間ふと技を出さずに見つめ合ってしまう状態。

こめがろ【小メガロ（子メガロ）】『バーチャファイター3』と同時にリリースされたセガのアーケード用新型筐体、メガロ410の通称。

コンボ【COMBO】①安定して連続ヒットする複数の技の総称。②安定して連続ヒットしないが決まったパターンのある連繋。〔例〕①もりすけコンボ（弧延落→浮身膝蹴り→葉重ね→地滑り）〔例〕②コンボそのまんま（振り向き攻撃→そのまんま何もせず前を向く→弾腿）

さ

さしこみ【差し込み】シュンの月牙叉撃。〈派生〉差し込み口がない…相手の攻撃が間断なく、月牙叉撃を入れられない様子。

サブウェイ【SUBWAY】地下鉄ステージで、スタート直後に振り向いて線路に向かって走り、地下鉄に激突すること。〔誤用例〕新幹線、ロマンスカー

さます【醒ます】各キャラに設定された酔い醒まし技をシュンにヒットさせることにより、シュンが酒を飲んだ効果を取り去ること。〔例〕平手でシュンの酔いを醒ます〔誤用例〕ミーは、おフランス出身ざます

サンダーボルトスクリュー【THUNDERBOLTSCREW】『バーチャファイターリラックス』で紹介された連繋のひとつで、ライトニングキックを数回で止めてサマーソルトキックを出すというもの。「ライトニングキックの回数を毎回変えることにより、誰も対応できない」とは開発者であるN君の弁。

し

ジャイスイ【GI−SWI】ウルフのジャイアントスイングの略称。〔誤用例〕ジャイアントスイン、ジャイアング

しゃがだっしゅ【しゃがダッシュ】しゃがみクイックフォワードのこと。2D格闘プレーヤーたちがよく使用する。《同義》すべり、ホバー

しゃがばん【しゃがパン】各キャラクター共通の基本技であるしゃがみ状態からのパンチ。《同義》下パン

ジャッキーロケット【JACKY ROCKET】ジャッキーのウォールフェースクラッシュ。〈派生〉ジャッキーロケット発射！…ウォールフェースクラッシャーでジャッキーが壁を蹴る瞬間に言うと効果的な掛け声。

しゃっきんっぽい【借金っぽい】リング際で容赦なく落とした場合や、なんとなく強敵に勝ってしまった場合に使われる。借金アキラというプレーヤーのスタイルから発祥したスラング。《同義》蟹っぽい

じゃっけい【JACKEY】ジャッキーの別称。あるいは蔑称。《同類》ラファーレ

じゅっ【ジュッ】カゲの影刃。《同義》昇龍拳

しよう【仕様】あらかじめ開発の段階から意図してそう仕組まれているという、ゲーム内での法則や決まりのこと。〈派生〉「仕様です」

じょきょうし・いやーん【女教師イヤーン】リオンの壁投げ、七星跳飛捕蟬のこと。相手がサラだと完璧。

しり・しり・くび【尻、尻、首！】ジャッキーのネックスラッシング。この天才的なネーミングは居酒屋カゲによるもの。ぜひともネックスラッシングと同時に叫びたいところだが、この技は出掛かりのモーションがわかりづらくすぐには反応できないため、叫びづらい。おまけに「尻、尻、」の部分は速いが「首！」の前に少し間が空くため、叫ぶためにはかなりの鍛錬が必要。目安としては、ネックスラッシングを見た瞬間に「尻尻、首！」ぐらいのテンポで。

じんくす【JINX】ある事柄と事柄の間に、科学的には説明できない微妙な関係を認めること。アーケードでの対戦に関するジンクスは、全国津々浦々で多種にわたる。〔例〕過剰なビタミンで勝つ！

しんさんだん【新三段】アキラの修羅覇王葉華山のこと。「打撃三段」とも呼ばれるが、崩撃雲身双虎掌も打撃技なので、適切な呼び名ではない。

す

すずき・ゆう【鈴木裕】①「鈴木裕さんが、初心者がうっかりジャンプしないように作った『バーチャファイター3』なのに、うっかりジャンプしちゃったよ」の略で、転じてジャンプそのものを指す。②『バーチャ』シリーズを作った人。〔例〕なぜかジャンプしてしまった自分のキャラクターに向かって、「おいおい鈴木裕だよ」

すべり【すべり】しゃがみクイックフォワードのこと。リングネームにつける人もいる。しゃがみクイックから連繋して出された技にもつけられる。『バーチャファイター3』では、コマンド入力受付時間を利用した「すべりスプラッシュなどができなくなったため、やや廃れ気味。〔例〕すべりジェフ、すべり鶴子《同義》しゃがダッシュ、ホバー

せ

せかんど・の・ふぁーすと【セカンドのファースト】ジャッキーのライトニングストームで1発目に繰り出される膝のこと。ライトニングストームが以前、ライトニングキックセカンドと呼ばれていたことからこう呼ばれるようになった。〔例〕「セカンドのファーストは硬化が短いなあ」〔誤用例〕「打ちました、平凡な内野ゴロです。セカンドからファーストへ」

せったいプレー【接待プレー】相手との実力差が激しい対戦において、実力のある方のプレーヤーが相手にそれと悟られぬように、手加減しながらプレーすること。手堅い連繋を避け、勝つときは圧倒的な勝利でなく実力が伯仲しているように見せるテクニックが必要である。また、ときどきリアリティーのある誉め言葉を発することも重要。〔例〕接待プレーをしながら「おっ、そうきたか渋いねえ」〔誤用例〕接待をしながら「お見事です部長。まあまあ一杯どうぞ」

そ

ゾーンプレー【ZONE PLAY】ここからなら相手をリングアウトできる、というゾーンに相手を追い込み、何らかの技でリングアウトさせること。〔例〕相手をリング際に追いつめての葉呀龍。

た

たいかいもーど【大会モード】負けると後がないトーナメント戦でのように、勝ちにこだわって対戦すること。〔例〕「げ、強いな。今日は大会モードかい？」〔誤用例〕「この間の大会ではドーモ、ドーモ」

だいだうん【大ダウン】⇩⬆Ⓟで繰り出される、威力の高いダウン攻撃の一般名。《同義》大、大踏み［対義］小ダウン

たかいたか〜い【高い高〜い】ジャッキーの大ダウン攻撃。喰らわせる方は「どうだい？」というニュアンスで、喰らう方は「カンベンしてくれよ」といったニュアンスで叫ぶ。

たち【立ち】①立った状態。②立った状態からの〜〔例〕①立ちガード〔例〕②立ち斜上

ち

チキン【CHICKEN】自分からは手を出さず、相手が隙のある技を出したところへそれを返すように自分の技を出していくようなプレースタイル。あるいはそのようなスタイルを取る人の蔑称。手堅いスタイルで、勝率はたしかに上がるが対戦では忌み嫌われる。〔例〕「このチキン野郎！」《同義》待ち

ちくちく【チクチク】①指先で下段攻撃を重ねるリオンを形容した言葉。②リオンの連掃勾手。

ちほうるーる【地方ルール】"ダウン攻撃禁止"や、"パンチ投げ禁止"といった、その店独特のルールのこと。

ちょいいれ【チョイ入れ】レバーを、ある方向に短く入れること。［対義］グイ入れ

ちょうはんのう【超反応】常人では反応できないような技に素早く反応し、的確な処置をとること。〔例〕「堅い！超反応だ！」〔誤用例〕「堅い！　超合金だ！」

つ

つぶす【潰す】相手の技の出掛かりに自分の技を当てて、相手の技の攻撃力発生を防ぐこと。〔例〕「穿弓腿って、結構潰されやすいよね」〔誤用例〕「やっぱ、資格とか取らないと潰しきかないなぁ」

て

ディレイ【DELAY】入力を意識的に遅らせることにより、技の出るタイミングをわざとずらすこと。〔例〕「そのディレイ、超きちーって！」

と

とうきょうさばく【東京砂漠】砂漠ステージのデュラルバージョンのこと。ちなみに後ろのビル街が東京だという確証はない。

どーすか【どーすか？】①ゲームセンターなどで、漠然と交わす挨拶のひとつ。「最近調子はどうですか？」の略。②バイの上歩衝掌。

どーする【どーする!?】対戦において、最終セットで両者の体力が同様に残りわずかなときなどに、ギャラリーから発せられる言葉。「さて、次が最後の技だぜ。いったいキミはどんな技で勝とうとするんだい？」という、プレーヤーの『バーチャ』に対するスタイルを問う、愛と挑発に満ちた言葉。

とったって【取ったって！】「私はアナタの企てた技を、特殊なコマンドを入力することにより、的確に返しましたとも！」の意。

とほほ【とほほ……】①やるせない気持ちの表われ。②自分の攻撃が見事にエスケープされたときのやるせない思い。〔例〕あらら……、よよよ……、がっくし……〔誤用例〕あるる……、ゆゆゆ……、べっかし……

とる【取る】外門頂肘などの特殊な技で、相手の攻撃を返すことの総称。

な

ながたぐるま【永田車】カウンターヒットの軋腿から登山翻車脚へとつなぐリオンの連繋（不確定）。ファミ通編集者である風のように永田が最初期のロケテスト時に開発したものだが、その後リオンだけでなく他のキャラクターでもこの方法論が使えることが判明。ローキック投げと総称されるようになった。その意味で、日本で最初に発見されたローキック投げである。

なげぬけ【投げ抜け】相手が投げのコマンドを入力した直後に、その投げの最後のコマンド（レバー半回転のコマンドはその最初と最後）を入力することにより、入りかけたその投げを回避すること。

なま【生】何の伏線や脈絡もなく、単体でいきなりその技を出すこと。〔例〕生蹴り、生流影〔誤用例〕生ハム、生写真、生意気な小学生

に

にたく【2択】対戦中、同確率である2つの選択肢を相手に提示することにより、自分が優位に立とうとすること。〔例〕肘を当てて、相手に2択を迫る〔誤用例〕竹下景子は3択の女王

ぬ

ぬけたって【抜けたって！】「私はアナタの企てた投げ技を、特殊なコマンドを入力することにより、的確に抜けましたとも！」の意。

ぬるい【ヌルい】コマンド入力や状況判断が的確かつ正確でない様子。〔例〕弧延落からの浮身膝蹴りが空振りするのを見て「ヌルい！」〔誤用例〕湯船に片足を入れて湯加減を見て「ヌルい！」

ね

ねりちゃぎ【ネリチャギ】元々はテコンドーで使われる踵落としのことだが、転じて、バイの虎燕煽脚などの踵を相手の頭部に落とすような蹴りの総称として使う。

の

のじあい【野試合】公式に催された大会などの公式戦ではなく、ありふれたゲームセンターでの対戦のこと。

のむ【飲む】シュンが酒を飲むこと。［対義］醒ます

は

バーチャハイ【VIRTUAHIGH】『バーチャファイター』で

対戦中、極度に集中力が高まった状態でゲームの中に入り込んでいき、無我の境地で連勝を重ねること。読みや勘が冴えまくり、誰にも負ける気がしないような状態。〈派生〉「それってバーチャハイ？」[対義]バーチャロー

ハートブレイカーズ【HEART BREAKERS】3人のファミ通編集者（ルパン小島、レオナ海老原、フランソワ林）で構成されたチームの名前。対戦中肝心な場面で緊張し、勝ちを逃す小心者たち。ちなみに「ならハートブレーカーズじゃなくてブレイクハーツじゃないか？」との声もあるが、命名者の風のように永田は「そこが狙いだ」と微妙なコメント。

ばくち【博打】読みが当たれば相手に、外れれば自分に大ダメージが確定するようなハイリスクハイリターンの賭けを実行すること。〔例〕スタート直後のサマーソルトキック〔誤用例〕スタート直後の10万円1点買い

はっふっほっ【ハッフッホッ】アキラの崩撃雲身双虎掌のこと。技を決めた際の掛け声からこう呼ばれる。本当は、フッフッハッと言っているのだが、ゴロが良いのでこちらを採用。

はめ【ハメ】一度ヒットし出したらどのようにやっても回避することのできない攻撃が延々と続くこと。または、限りなくそれに近い状態。〔例〕ボルシェハメ

ひ

ひげ【髭】主として男子の口、頬、アゴのあたりに生える毛。とても微妙なニュアンスを持っている。〈派生〉ヒゲカウンター

ひしゃかくぬけ【飛車角抜け】自分の硬化中と、投げの出る瞬間の2ヵ所でコマンド入力することにより2つの投げに対応できる投げ抜けの方法。

ひゃくまん・れんだ【100万連打】しゃがみパンチなどの安易な単発技を何回も打つ様子。または、そういったスタイルを蔑む言葉。〔例〕「しゃがパン100万連打かよ」〔誤用例〕「鉄山靠100万連打かよ」

ひろう【拾う】ダウン直後のバウンド状態にある相手に攻撃を当てること。〔例〕ジャッキーのスピンヒールソード→サマーソルトキック（不確定）を見て、「へえ～、拾えるんだ」

ふ

ファジー【FUZZY】曖昧なこと。判定や状態のシステム上の認識を利用して、見た目ではわかりにくい曖昧な状態を作り出すこと。〈派生〉ファジーガード…『2』で使われた下段キックキャンセルによる投げ回避のテクニック。

フェラーリ【FERRARI】リオンの穿弓腿のこと。リオンの閃転空脚をボルシェと呼ぶのに対して、新宿で自然発生した。

ぶっさし【ブッ差し】レバーの持ち方のひとつ。掌を上に向けて、中指と薬指の間にレバーを挟むようにして持つ。『ストⅡ』系のゲーマーに多く見られる。《同義》ワイングラス。

ふれ【フレ】フレームの略。『バーチャ』の世界では1/60秒を刻む、時間的概念の最小単位として使う。〔例〕「もうちょっと速く回復すれば1フレか、2フレ速く動けるよ」〔誤用例〕「フレー、フレー！」

へ

へこきなげ【屁こき投げ】ブンブン丸が『2』から得意としている、ⓅⓀキャンセル→ジャイアントスイングという連繋。1995年1月に行なわれたスポット21での大会で初めてこの技を使用し、決勝リーグをすべて3タテで勝ち完全優勝。得意満面だった当時のブンブン丸に対し、あざけるように新宿ジャッキーがこうネーミング。瞬く間に定着した。〈派生〉屁こキック…ⓅⓀキャンセル

ほ

ホバー【ホバー】しゃがみクイックフォワードのこと。関西方面の人々がよく使用する。そこから連繋して出される技にもつけられる。〔例〕ホバースプラ《同義》しゃがダッシュ、すべり

ボルシェ【PORCHE】リオンの閃転空脚。リオン用語は車関係の言葉で統一、というよくわからない決まり事に則り、適当にネーミングされた。しかし今や『バーチャ3』を代表するスラングのひとつ。〈派生〉ボルシェハメ…ダウンした相手に閃転空脚を当て続けること。新しいバージョンではできない。

ぼんみす【凡ミス】人としてできて当然ということをやらないで痛い目を見ること。つまらないミス。〈派生〉凡ミスエンジョイ派…その凡ミスを自分で笑い飛ばし楽しもうというスタイル。

ま

マドロス【MATROOS】筏ステージで、筏とボートの間にある極端な段差付近でキャラクターが前足上がりの妙なポーズをとること。桟橋のビット（船の碇をくくりつける杭のようなもの）に足を掛ける船乗りの姿が連想されることから。〈派生〉マドロスさん、マドロスポイント

～マニア【～MANIA】同じ技ばかりを連発する人。その技を得意とする人に対しては愛称として使われるが、対戦であまりにひどいと蔑称として使われる。〔例〕裏水車マニア、いなしマニア〔誤用例〕切手マニア、死体マニア、ルーマニア

マニアックス【MANIAX】『バーチャファイターマニアックス』の通称。『バーチャファイター』の世界を解析し、攻略本業界に新風を吹き込んだバーチャジャンキーのバイブル。現在『バーチャファイターマニアックス』と『バーチャファイター2マニアックス』の2冊が出ているほか、ゲーム画面の写真集とも言える『リプレイズ』など数冊のシリーズがある。

み

みため・ちゅうだん【見た目中段】ぱっと見た印象は中段判定のようだが、実は下段や上段の判定である技。《同類》見た目上段、見た目下段

みづらい【見づらい】洞窟ステージで1Pサラなどの黒っぽい衣装を着たキャラクターと闘うときに見えにくい様子。〔例〕「洞窟で1Pカゲって見づらいよね」〔誤用例〕「細かい文字が見づらくてのう……」

む

むしろ・おれが・なげた【むしろ俺が投げた！】相手を投げたと思ったら、逆に投げられてしまったときにプレーヤーが発っする悲痛な叫び。

【無理っす！】対戦で相手があまりにも強く、話にならない様子。《同義》ダメっす、負けっす

め

めおし【目押し】だいたいのタイミングを見計らってコマンド入力すること。

も

もどり【戻り】ある技が出きってから、通常の立ち状態に戻るまでのモーション。〔誤用例〕「戻りは10時です」

や

やまだしき・えすけーぷ【山田式エスケープ】ダウンした相手に可能な限り接近し、蹴り起きにエスケープを重ねることにより、相手の蹴り起きをかわす技術。

よ

よろけ【よろけ】よろけ規定技に設定されている攻撃がヒットした際に発生する状態のこと。『2』ではよろけ中の相手に対して確定技が存在したが、『2.1』、『3』ではよろけの回復が容易になり、確定技がほとんどなくなったため、その後の読み合いが非常に熱くなった。また、よろけにはいくつかの種類があるのだが、多くの場合エルボー系の攻撃でよろけた場合をよろけと言う場合が多い。

ら

らふぁーれ【RAFARE】リオンの別称。あるいは蔑称。《同類》ジャッケイ

らんにゅう【乱入】ゲームセンターで他人がプレーしている筐体（あるいはその筐体と通信ケーブルによってつながっている筐体）にコインを入れてその人に闘いを挑むこと。〔誤用例〕酔っ払いがオペラ劇場に乱入

り

リラックス【RELAX】バーチャジャンキーの裏バイブルとも言える攻略本（？）、『バーチャファイターリラックス』の通称。『バーチャ』が好きなら必ず楽しめると評判の名著なのかもしれないとの噂があるのかも。

リングネーム【RING NAME】大会などでエントリーするときに使う、通り名。他人から自然と名づけられるのが理想だが、最近では自分からおかしな名前をつけるのが普通になった。〔例〕クリスマスアキラ、団地妻サラ、津パイ、アイドル拳手スーチーパイ

る

るぱん・しき【ルパン式】相手に背を向けてからのムーンサルトにより、相手の背後を取ること。ファミ通編集部のルパン小島がリリース直後より駆使。駆使し過ぎて本人にもワケがわかってないとの声も。〔例〕「おいルパン、それ、どっからどこまでがルパン式？」

れ

ればがちゃ【レバガチャ】レバーやボタンをガチャガチャさせて回復を図ること。

れんけい【連繋】連続して出される複数の技のつながり。コンボではないので、すべてが必ずつながるわけではない。〔例〕ⓅⓀキャンセルから中段蹴りの連繋。〔誤用例〕エクセレント負けから連コインしようとして両替失敗しメダル入手の連繋。

れんこいん【連コイン】対戦で負けた場合、一度席を立つのがマナーであるが、それをやらずに続けてコインを投入すること。特に後ろで待っている人がいた場合、嫌われる行為である。〈派生〉連コイン野郎

れんだ【連打】ボタンを高速で何回も押すこと。

ろ

ろけて【ロケテ】ロケーションテスト、ロケテストの略。リリース前のゲームを、一部の店に一定期間置いてみて、インカムやユーザーの反応を調べること。

わ

わりこみ【割り込み】連繋や連続技の合間に、自分の技を素早く入れて相手のラッシュを止めること。〔例〕転身双虎掌を肘で止めたプレーヤーに対して「割り込み上手だねえ」〔誤用例〕金曜夜の渋谷駅切符売り場で目の前に入ってきたおばちゃんに対して「割り込み上手だねえ」

わんぱん【ワンパン】技と技の合間や投げの前などに上段パンチを1発入れること。〔例〕「ワンパンくれてやってからの方が、投げやすいよ。」〔誤用例〕「げぇ～、今日、体育あんのかよ。短パン持ってきた？」

ん

ん～【ん～】思い悩む様子。〔例〕「スラングだけで3ページ書ける？」「ん～」

協力/藤沢弾、羽田隆之、河上 英人、小原 久、篠原 元貴

※関東近辺でのみ使用されている特殊な言葉を多く含んでいます。内容に関する御質問は一切受け付けません。カンベンしてください。

押忍！ 桃栗たき子&餅月あんこだ!! これからうちら残忍義姉妹が『バーチャ』の猛者をブッ殺すぜ！ 残念チキン野郎は目糞かっぽじってよーく見てろィ！

ちーす！ 淫婦ゲームライターの桃栗たき子と女子大生漫画家の餅月あんこでえす。オイラたち赤の他人ですが、[illegible]姉妹の契りを交わしてみました。クソアマ、クソババアもキリ合ってこの[illegible]本番のDIE＆ビっちゃうほどデス！ で、本日オイラたちは"バーチャ鉄人"と呼ばれた男性6人のプリクラシールをゲットすることに大成功！ そのシールに「ダセえ！」とか「ブサイク！」とかパンチ＆キックよりも残忍しい攻撃を[illegible]トドメはパンチラつきドラゴンスープレ[illegible]で刺すはずだったのですが、[illegible]んがダセ元のはオイラたち姉妹の方だ[illegible]でしょうか！

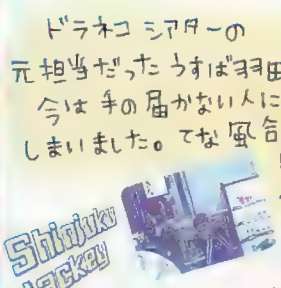
桃栗とあんこの くりぽぽあんまん

クリポポアンマン

絵と文/桃栗たき子&餅月あんこ

kuripopoanman

ドラネコシアターの元担当だったうすばヨ羽田さんも今は手の届かない人になってしまいました。てな風合いを暗示した休女です。



昔 → 今

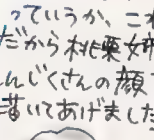
(オレの脚はカミソリだぜ〜)

なんか女の子を口説くのがすげえお上手とのことなので こんどオイラのことも ぜひ口説いてください。当方ちょっとエッチな28歳の人妻です。

(人)乳も大きめでえす♥

うふん

おっ。なかなか考えましたな。っていうか、これじゃ顔わかんねーよ。だから桃栗姉さんがしんじくさんの顔を描いてあげました♥



しんじくジャッキー☆ カッコE〜!!

池サラさんのホームページですよ!! メインは裕くん写真 大親バカ大会なのに超もりあがってますな。スゴイ入場者数。みんなもアクセスしてサラ・マニアックスをGETしよう!!

http://ux01.so-net.or.jp/~mmuse/sarah/

kuibooooom!

ふふん。
あたし、ブンちゃんのことスキよん♥
こんなババアでよかったら、
こんどデートでもしてください。
でもオイラとデートするんなら、

Bun Bun-Harry

ゆきき

こーカーかっこでしてくれなきゃダメよン♥

髪はレインボーカラー、
上はハダカで
下はパンツのみ。
尻丸出しでもOKでーす!

白髪の天使?
なんかキレイだけど
引っぱると毛がブチもげるらしいよ。
トリートメントして
髪、大切にネ。

ホントに毎日髪の毛の色変えてますねあんた。
やってない色ってムラサキくらいじゃん?
あとメタリック希望。

古着ビシュ。
けっこういまどきの若者らしい人よ。
ブンブンたらオシャレさん。

各種スニーカー

ども。はじめまして〜♥
なんかこの仕事をさせていただくにあたり、
「キャサ夫さんっていい男なんだよねー」
ってお話をいろんな人から
聞いておりましたが…
なるほど。いい男かも!
こんどクソアマに
ついていくので
桃栗ちゃんにも
これをおごって
ください♥

Kyasao

キャサ夫さん!!
大ファンなんですっていうか!!
はじめてアテナで
お見かけした時に
「ファンなんです。」とか
言いだして困らせて
ごめんなさい。
こんどー緒に
ジョナサン行って下さい。
←マニア?

関係ないけど、
ジョナサンの
あんこの大好物
さつまいもシェーキ
メチャうまいので
おごって下さい。

いや、マジつえええよ このん。
それでいてのんびりとした
野蛮のような姿勢が
なんつーか、男気ですよ。

あ。いつもアスキーで会うよ、このん。
なんかカラダがおっきくて、
怖そうだけど、実際は
どーなんですか?
かみついたりする?

わあ。なんだか
すごく若い子だわね。
モモクリおばさんビックリ。
っていうか〜〜。
当方ちょっとスケベな
19歳のOLです!!
こんどお茶でもいかが?
って、オイラこればっかし。
やだ!! あんこの柏くん!!
アッ!! キャサ夫さんご免なさい!!
(↑誰もなんとも思わんて)

K.K.Yukikaze

K.K.雪風さんは
とってもやさしい
お兄さんダ!!
ていうか
あんこと同じくらい
郊外型人間だったのに
勝手に都心へ引っ越したな。
ちょっぴりジェラシー。
あんこにマンション買って♡

いつもあったかそーな
ニットを
着ているよ
このんは。

ニクイね!!
(↑深ヨミですか?)

なんか!! いつのまにか
すげえいい男になってませんか!?
こんなラブリーな枠が見事に
ハマるのは、あなたと相原崇
くらいしかいないでしょう。

みなさんはバーチャファイター3、エンジョイしてますか? 土曜日で負けたときの悔しさを晴らすためにも、他の戦術を見つけておくというのは大切なこと。あんこのこだわりの楽しみは料理とインターネット。最近やっと料理が続けるようになりました。これが伝統的な東洋料理の充実を図っていきたいと思っています。ホームページがなかなかストックプリーズなのだ。

http://www.bekkoame.or.jp/~anko/

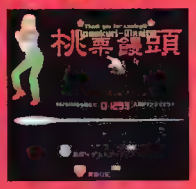
The Dandelion House たんぽぽ庵

←電脳空間に仮想雑貨屋としておっ建ててみた夢のお店さ。来てね。

もちつきあんこ

ももくりたきこ

桃栗饅頭



←怪電波を受けてサーフボードが転覆すると溺死するから要注意。

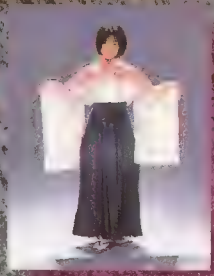
いろんなところが凄きゃくって
[illegible]
アタシからってナメんなよ。体力
[illegible]上のクソアマより[illegible]
し〜。最近オイラはホームページ
ができることとクソアマいじ
りに夢中して[illegible]。みんなからは「暗く生真」と思われているみたいですが、[illegible]なんがは「クソ[illegible]ラえ」だし、[illegible]夢たって「やってられっかよ」が本音なんですけど、
ん〜! あたしってダメな〜♥

http://www.bekkoame.or.jp/~momokuri/

Love Dancin' the Innovator of costume play

ULTRA RECOMMEND!

M 2P SARAH 麻ろん



企画・構成/山本善宣 写真/今井紀彰（モロ派） 衣装協力/コスチュームパラダイス

●MMB：まろん・めろん・びとらの3人からなるSEGA公認コスプレ・アイドル。It's No Game❤

『バーチャファイター3』に関するいくつかのたとえ話

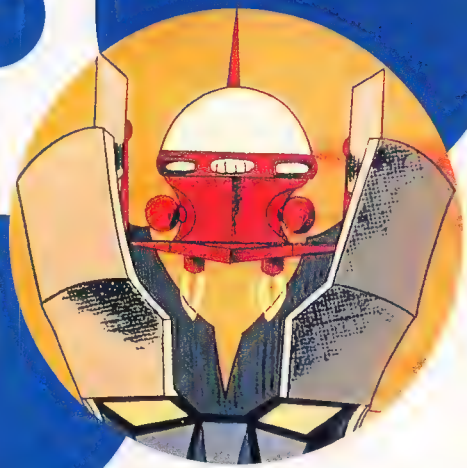
鈴木 裕インタビュー

取材・文／永田泰大　写真／今井紀彰　画像処理／大城修一

それがどのようにして彼の頭の中から生まれてきたかは知る術がないし、
開発上の失敗談やエピソードを連ねたところで謎が解けるとも思えない。
彼がすべての答えを知っているなんて言うつもりはないけれど、
『バーチャファイター』が何処かへ向かうなら、
そこを示すのは間違いなく鈴木裕その人なのだろう。
ひょっとしたら、ここにあるいくつかの発言（とても自然なたとえ話に満ちている）の中に
未来へのカギがあるかもしれない。

それって、ちょっとワクワクしないか?

©光プロダクション／エイケン



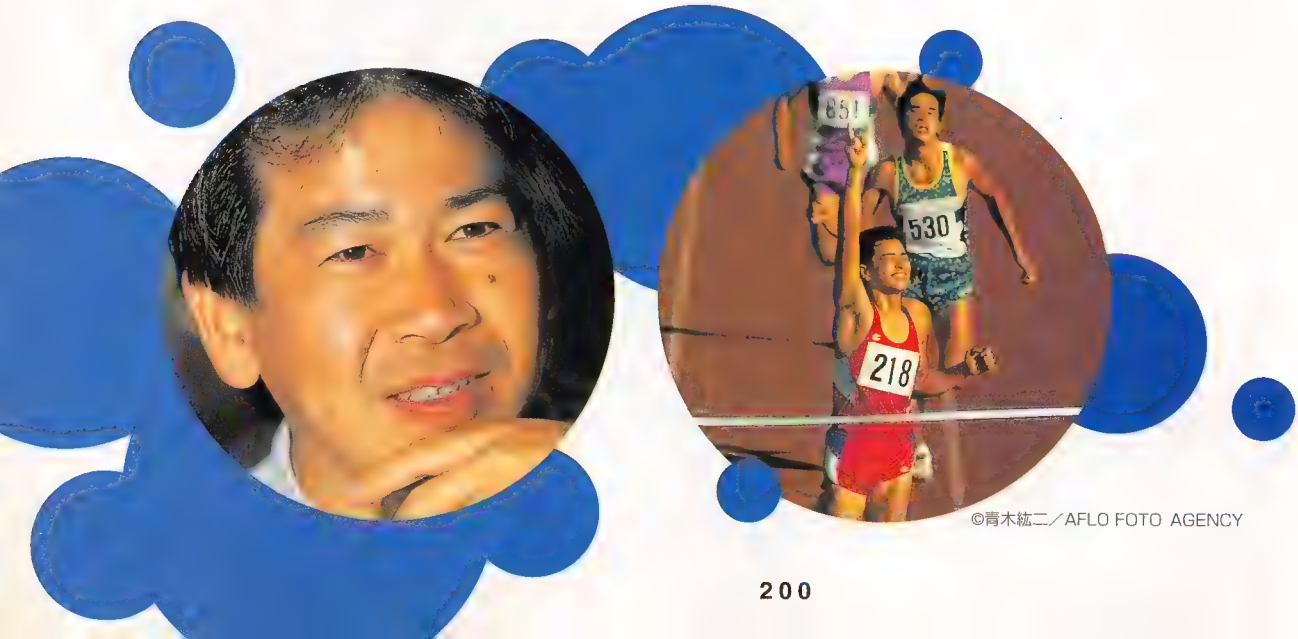
©永井豪・ダイナミック企画／東映動画

『ドラえもん』に出てきたこんなエピソードを今でもよく覚えている。タイムマシンで5分前に戻ることはできないのか、と問いつめるのび太に対して、ドラえもんはそれが無理だということを次のように説明した。「それは、宇宙ロケットで隣の庭に降りるようなものなんだ」。ときとしてある種のシンプルなたとえ話は、完璧なロジックを持った数式よりも遥かに有効で、僕らを驚くほど当たり前に真実へと導いてくれたりする。鈴木裕氏もまた、魅力的なたとえ話の使い手である。

――『バーチャファイター3』(以下『VF3』)って、ルールやシステムを完全にプレーヤーに提示するというよりは、ある程度プレーヤーのスタンスというか、ユーザーの関与する余地が残されているゲームだと思うんですよね。

◆そこはそうなっていればいいんですけどね。そうしたいと思って作りましたから。たとえば『マジンガーZ』っていうアニメがありましたよね。で、マジンガーZの場合、頭の中に入ってから操作しますよね。一方、『鉄人28号』っていうアニメもあって、これは正太郎君が遠くからレバーを動かして操作する。ラジコンの車に近いですよね。で、『VF3』っていうのは、鉄人28号みたいに離れて操作するタイプじゃなく、自分で入って一体化するようなタイプを目指したんですよ。だからキャラクターには極力個性をつけ過ぎないようにした。個性をつけ過ぎちゃうと、誰が使ってもラウはラウ、という形になっちゃう。そうすると、自分の操作しているキャラクターに感情移入がしにくくなっちゃうと思うんですよね。誰のラウも同じだと。だから、できればパイルダーオン（註・兜甲児が乗るパイルダーという小型ヘリが、マジンガーZの頭部にドッキングすること。これにより、兜甲児はマジンガーZを操作することができるようになる）の状態で（笑）。操作する人の性格みたいなものが出てくるようにしたかったんです。その結果、出てくるマジンガーZは意地の悪いのもいるでしょうし、フェアなマジンガーZもいるでしょうし。同じマジンガーZでもね、パイルダーオンする人によって変わっていければっていう想いで作ってますから。だから人によってずいぶん違ってしまうというのもあるんですよねぇ。

――それはとてもわかりやすい話ですね。たしかに、『VF3』は面白い人と対戦すると、それこそ際限なく楽しめるけれど、つまらない人とやったりすると、ときどきひどく悲しい目に遭うという……。



©青木紘二／AFLO FOTO AGENCY

◆だから、そのへんの人にゆだねるということはメリットとデメリットの両方を持ち合わせてるんですよ。人にゆだねない場合はこちらの方である程度使われ方を制限して安全に安全に作っていけるんですよ。悪い人にあたったときには……難しいですよね。悪い人という言い方も変ですけどね（笑）。でもやっぱり、対人対戦が一番面白いんですよ。難しいんですけどね。なぜかと言うと、コンピュータでいくら高度なプログラムを組んでもですよ、今のコンピュータの能力とかメモリ数を考えていくと、人間の脳と比べると比較にならないんですよ。プロレスラーと赤ちゃんが闘うぐらい違うんですよ、今のコンピュータと人間の頭脳の能力というのは……。だから『VF3』の場合は、対人対戦における思考の部分、戦略の部分を人間に任せちゃっているということですね。脳味噌はコンピュータで計算しないで、その脳味噌を借りちゃうっていうタイプなんですよ。ってことは、『VF3』っていうのは極端な話、脳が試合しちゃうわけで、だから対人対戦の場合、変に遊ばれた場合にはちょっともう僕らの範疇を越えちゃうこともあるんですよね。

――それはちょっと冒険じゃないですか。たとえばある人が、ゲームセンターで初めて『VF3』をプレーしたとして、たまたまそのときの対戦相手があんまりいい闘い方をする人じゃなかった場合、その人が『VF3』をイマイチだな、とか思ったりする、そういう危険性だってあると思うんですよね。

◆ん、だから、対戦が嫌な人のためには、1Pの台を用意してもらうとか。ただし、あの、なるべくそれでもそういうことが起きにくいように努力して作ってはいるんですよ。それでもほら、人間の脳なんてのはわかんないですよ。人間の脳と、その何十万分の1の能力しかないCPUとでバランスを取ろうとしてるわけですから、こういう考え方自体がかなり無理があるよね。

――じゃあ逆に、こんなふうに楽しんで欲しいっていうのはありますか？

◆えーと、『VF3』の良さってのは、やっぱり、細やかな、こうきたらこうするとか、こうきたらこの方法とこの方向があって、こうきてこうするとかっていう、その手法とかっていうのが細やかに用

©ORION PRESS（2点とも）

意されているような、ひと言で言うと"奥が深い"であろうというような。ただ難しいのは、奥の深さと人気が比例するかどうかってことなんですよ。たとえばスポーツで言うとですね、奥が深そうなのはサーフィンなんですよ。3年やって、やっと立ててどうこうってな感じなんですよ。でも奥がいくら深くてもですよ、途中段階が苦しいとやめちゃうんですよ。ですから、途中段階が楽しくって楽しみながら、だんだん奥の深いところに行き着くようなものが、ベストなんだと思うな。

――サーフィンの極にあるものって、たとえば何ですか？　浅いんだけど楽しめるっていう。

◆浅いっていう言い方すると、日本語の表現が難しいんですけどね。浅いってプアなものって聞こえるから妥当じゃないかもしれないですけど、たとえばスノボー。この頃ちょっとやってるんですけど、サーフィンと比べないでスキーと比べましょうか、スノボーを。僕はスキーも少しハマってやってた頃があって、スキーの楽しさってのは、ボーゲンからシュテムになってパラレルターンになってウェーデルンができるようになってっていうステップにあると思うんですよ。で、スキーっていうのは、上手いかヘタかって判断するときに、話聞くだけでわかるでしょ。「ボーゲンできる?」、「できますよそんぐらい」。「あ、シュテムまでいった?」、「パラレル?」、「ウェーデルン?」、「ウェーデルンまでいってるんですか?」って。これステップだからすべて。それで、それが格好、って滑る滑降じゃなくて、ルックス。滑ってる姿とか見たときに、確実にウェーデルンまでできる人の方がカッコイイわけですよ。ボーゲンの人よりも。だから、カッコ良さとステップ、奥の深さが比例してるわけですよ。ある程度まではですよ。で、それ以上になると違うわけですよ。ワールドカップに出るようなレーシングスキーヤーっていう人は、あの、ハイスピードでスタンスが広いんですよね。時速80キロで滑るときは、こう、揃えて走ってると危険ですよ。死んじゃうから。揃えてる方がカッコ悪いですよ逆に。そんな非合理的な、物理学的に絶対変ですからね。人間工学的に。だから、そのレベルにいくと美とはまた違ったもの、スピード＝美みたいなこととまた別の表現になってくるんだけど、ある程度までは比例するんですよ。そこまでいくのは大変だけど、基本的

にステップバイステップ、「よし、ボーゲン、私は覚えました。はい、シュテムね、覚えました。覚えるぞー、覚えたぞー」とか。

——楽しみながらステップを上っていくと同時に、確実にカッコ良くなっていくという。

◆それがスキーの楽しみ方ですよね。で、スノボーっていうのはなんかこう、すごい上手い人でも実は5、6回目だったりとかあって、1〜2年やった人の姿が、スキーを5〜6年やっている姿に匹敵するくらい格好がついてるわけですよ。んで、それで、僕の感覚が正しいかどうかわからないけど、僕の感覚でしか僕はしゃべれないから僕の感覚でしゃべるとすると、あの、曲がってるだけでも楽しいんですよ、スノボーって。コーナーとかも、どう曲がるかっていうんじゃなくてね、単に曲がってるだけで、すでに楽しいんですよ。まあ次の次元を求めるってなるともう、次、次、次と行かなきゃいけないんだけども、あれですよ、「これだけでいいや」っつーぐらい楽しいんですよ。で、浅いってのは良くないって思いがあるかもしれないけど……。

——それ自体でも楽しいっていうことですよね。追求心を促すか促さないかということはまったくの別問題だとして。

◆うん。だからそういうもんってあるじゃないですか。非常に単純なものなんですけど、常に気持ちのいいものって。何かなぁ？　昨日ちょっと温泉行ってきたんですよ。まあ、そんな高いホテルに泊まる気もないし、そこらへんの露天風呂入ってきたんですよ。そうすると、「や、これって屋根がないだけで、こんないい気持ち」って感じなんですよね。立派な高いホテルに、超豪華なお風呂がありますよね。大理石張りとかなんとか。そういうのってのは、隣のホテルがここまでやったからうちはもうちょっとデカくとか、隣のホテルが何とか石だからうちはそれより高い石を使っちゃえとか、スキーみたいにどんどんステップアップしていくんですよ。で、露天風呂ってのは、空が開いてるだけでいい。屋根がないだけでいいっていうのと、曲がってるだけでいいっていうのは同じわかりやすさがある。だから、僕にとってスノボーっていうのはそういう感覚ですよね。だからもう、なんかこう、

飛び跳ねてクルッて回ってって人に見せなくてもいいっていう。スキーってのはあるステップまでいかないとカッコ悪いもので格好も気にするし、人のことも気にしちゃうし、こけたらどうしようってなっちゃうんだけど、重要なのは人を気にせずに、自分が楽しめるかってことなんですよね。

——『VF3』はやっぱり、スノボーというよりはスキーなんですかね?

◆まあ、それぞれの生きる道があるかと思うんですけどね。やっぱ、スキーみたいなゲームって多いと思うんですよ、どちらかと言うと。20回目よりも30回目の方が上手くてとか、1回目より2回目の方が上手くなってきてとか。覚えていく満足感ってのはやっぱり大事な部分なんです。でも、理想はそういう、覚えていくものがなくてもいいものじゃないですか。

——深さと美が比例していくっていうお話があったんですが、たとえば『VF3』で勝つことっていうのが、ある種テーマとしてあると思うんですけど、勝つことを追求していくとカッコ良くなかったりとか、カッコ良さを追求すると勝てなかったりとか、そういうことって少なからずあると思うんですよ。

◆だから、勝つことがカッコイイっていう形に、勝ったらその状態が一番カッコイイことになるように『VF3』を作れれば、一番いいんですよ。わかっちゃいるけど難しいですよね。しゃがパン（しゃがみパンチ）で勝つ、みたいなことがあるわけですよやっぱり。んで、しゃがパンや安投げ（Ⓟ+Ⓖ投げ）で勝つと、なんか言われたりとかね。

——じゃあ、極論として例を挙げます。自分のスタイルやこだわりを守り続けてそれで負けたらしょうがないという人と、勝たなければ意味がないという人と、2つタイプがいるとしたら、それぞれをどう思います?

◆やー、やっぱりどちらも人それぞれの考え方ですから、僕がどっちがいい悪いって言えないですよ。ただし、僕の好みははっきりしてますよ。僕はあの、とても変なたとえになっちゃうけど、マラソンでゴールしたとき、トップきって倒れる人よりも、

2位でヘラヘラしてる人の方がカッコイイって思ってるし、そっちの方がいいと思ってます。だから、それは非常に賛否両論あるでしょうし、もちろん日本人っていうのは、努力・忍耐っていうそういう言葉ってのが非常に好きな国民ではあるし、その倒れるまで走ったんだっていう『走れメロス』みたいなことをやったときに、非常にすばらしいって賞賛するでしょう？　『走れメロス』は『走れメロス』で非常に美があるからいいんだけど、マラソンってスポーツなんだから倒れて死んじまったらどうすんの?っていうのがある。スポーツなんだから、命がかかってるわけじゃない。そんなふうに走ってたら、家族どうすんの？　お父さんお母さんどうすんの？　マラソンなんてやめてくれって言いたくなるでしょ。ここで死なれたら、何のためにここまで育てたのってとこあるしね。やっぱりスポーツの中での、ある範囲をもったものじゃなくちゃいけないと思うんですよ。だから別に"勝ち"っていうことはひとつの要素であるけど……。一番魅力的なことではあると思いますよ、"勝ち"っていうのは。それはもう、わかってるけど、遊びなんだからね。もうちょっと大らかな気持ちでもいいんじゃないかってことですよ。でも、それは僕の考え方だから。勝ち優先の人がいてもいいですよ。(勝つことは)絶対魅力的なことですよ。車とかでも馬力のある車を若い人が好むでしょ。100馬力より200馬力、200馬力より300馬力の方がすごいってみんな言うんだから。馬力がデカイのが偉い顔してまかり通るというのはそれなりの魅力があるからですよ。だから、それと同じように一番の魅力っていうのは勝つことなんですよね。だから、ホントはカッコ良く勝つってのが理想。でも、勝ったら自然にカッコ良くなるところまで僕が作りきってないわけですよ。そう作れたら最高のゲームだったかもしれない。ゲームとしてはね。そこまで僕はできなかったもんで、あとはみなさんのね、遊び方ですかね。

"僕が作りきってないわけですよ"

彼はあっさりとそう認めてしまった。だが、それは決して敗北宣言といった意味合いのものではなく、話す氏の表情はどこか悪戯っぽく、楽しげですらあった。

彼はゲームに関して2つの理想を述べてくれた。ひとつはプレーヤーの関与する余地を残したゲーム。もうひとつは勝った人が自然にカッコ良く見えるゲーム。しかし、どう考えてもこの2つは互いに矛盾する性質を持っている。果たして、両方を満たすゲームなんて存在するのだろうか。

"あとはみなさんのね、遊び方ですかね"

たぶん、その理想は僕らのマジンガーZにかかっているのだろう。ひょっとしたら、彼は自分の手で理想のゲームを完成させるつもりはないのかもしれない。『VF』は僕らに何も押しつけはしない。何も強制しはしない。開幕にサマーを打とうが下がろうが、自由。肘をガードしてからパンチで返そうが、エスケープしようが、自由。だからこそ、さまざまなマジンガーZが生まれる。だからこそ、僕らは1セット闘っただけで、モニターの向こう側に座っているのはいつものチキンカゲだろう、なんていうふうに理解することができる。何しろそれって、たまらなく『VF』だし、少なからずそんなものを求めて僕らは"何も生産しない"はずのゲームをやり続けてきたのだろう。

――「あらかじめ未完成なゲーム」。

もちろん、これだって単なるひとつのたとえ話にしか過ぎないのだけれど。

最後に、とても聞きたかったことを具体的に質問した。

――対戦格闘ゲームに、完璧なシステムってあると思いますか?

◆完璧ってのはないんですよ。世の中には。ゲームにしろ何にしろ。ないと思いますよ。ただ、やったら今より可能性のあるシステムはいくらでもあると思います。完璧ってのはほとんど難しいけど、今より面白いのってのはたくさんある。

鈴木裕はそう言って、また例の悪戯っぽい表情を見せた。

完璧なシステムなんて存在しないんだ。
明け方のバカ話がループし続けるようにね。

welcome to real movement of VIRTUAFIGHTER

『バーチャファイター』1992〜1997。
先端を疾走し続ける、そのエポックメイキングな歴史と胎動。

1992/93

12▶●1992.12.24
コンピュータ画面上で、初めて『バーチャファイター』の原型が動いた。「バーチャファイター誕生の日」である。(写真ⒶⒷ)

8▶●1993.08.01
「池袋GIGO」にてセガAM2研の新作ポリゴン格闘ゲーム、極秘のロケテスト。『バーチャファイター』が世界で初めてユーザーの前に現われた日。この日のインカム数は、約900クレジットだったと言われている。(写真ⒸⒹⒺ)

●1993.08.27
AOUショー '93/JAMMAショー(幕張メッセ)に『バーチャファイター』出展される。AOUショーでは、「バーコードトーナメントモード版」も参考出展された。ちなみに最強のバーコードは、紅茶『ピコ(レモン)』だったらしい。

12▶●1993.12.2X
『バーチャファイター』、全国のゲームセンターでの本格稼働開始。新宿西口「ゲームスポット21」にも入荷。日本中の主要都市のあちこちで絶賛される。

1994

1▶●1994.01.XX
関東地区セガ系列ゲームセンター7店合同による「セガ東京地区大会」開催。大会優勝者は羽田隆之。

●1994.01.13
六本木イエローにて「セガバーチャナイト」が催される。羽田隆之、渋谷洋一ら、有名人ゲーマー多数来場。

3▶●1994.03.12
「ハイテクランドセガ葛西」にて「第1回バーチャファイター大会」開催。優勝はTROPICALジェフリー。準優勝は葛西ラウ。3位 奥井貴宏。

4▶●1994.04.29
国立代々木競技場で、大型イベント「ライブUFO」開催。その中で、4月29日〜5月7日の期間中、「バーチャファイタートーナメント大会」が開催される。優勝は池袋サラ。

6▶●1994.06.12
「スポット21」にて、「バーチャファイターチャンピオンシップインGS21」開催。優勝者は、故「ゲーム必勝ガイド」ライターのライターアキラが飾る。

7▶●1994.07.16
クラブチッタ川崎にて、ゲームカルチャーとクラブカルチャーを融合したイベント、「ポリゴンジャンキー」開催。DJは、佐藤大氏。

8▶●1994.08.XX
セガ主催「バーチャファイターチャンピオンシップファイナルバトル」予選が全国のゲームセンターで始まる。

●1994.08.24
アスキーより、渋谷洋一著『バーチャファイターマニアックス』刊行される。『バーチャファイター』プレーヤーのバイブルとして、崇められる。

10▶●1994.10.10
「ハイテクランドセガ葛西」にて「バーチャファイターファイナルバトル」開催。優勝は井上良祐。準優勝 葛西ラウ。3位 谷塚アキラ。

●1994.10.16
「新宿スポーツランド中央口店」で「バーチャファイターファイナルバトル」開催。優勝はカニスポジェフリー。準優勝は本厚木ラウ。3位 弟子サラ。

●1994.10.23
「横浜ジョイポリス」で「バーチャファイター2フジコカコーラシップ」開催。優勝は池袋サラ。

11▶●1994.11.XX
『バーチャファイター2』ロケテスト開始。

●1994.11.06
「バーチャファイターチャンピオンシップファイナルバトル」関東地区決勝戦が、セガ本社で行なわれる。優勝は越谷ジェフリー。柏ジェフリー、篠原元貴が2、3位に入賞し、全国大会への座を獲得。(写真ⒻⒼ)

●1994.11.22
サターン版『バーチャファイター』リリース開始。同時期に待望のアーケード版『バーチャファイター2』も稼働開始。

12▶●1994.12.17
「ハイテクランドセガ秋葉原」で「バーチャファイター2エターナルバトル」開催。優勝はキャサ夫。

1995

1▶●1995.01.08
「ゲームスポット21」で「バーチャファイター2エターナルバトル」開催。優勝は、ブンブン丸。準優勝 柏ジェフリー。3位 池袋サラ。同日、「スポーツランド」でも同大会が行なわれる。優勝 蟹アキラ。準優勝は岡田太郎、3位は引き分けで田代勇仁と今井活典。

●1995.01.29
AM2研がお忍びで主催するペアマッチ大会が、「シネマジック蒲田店」にて開催される。決勝はファミ通編集部、あらじ谷塚&「スポット21」の店員対ゲーメスト、キャサ夫&GYUで、ゲーメストチームが優勝する。羽田隆之は居酒屋カゲと、篠原元貴は宮山武久とチームを組み参戦。同日、「ハイテクランドセガ葛西」で初の団体戦、「King Of Virtua Fighters '95 1st stage VF2 Team Battle」が開催される。12チーム、36名が出場し、「大将がいっぱい」チーム(柏ジェフリー、池袋サラ、四天王アキラ)が優勝。2位に「サラリーマンチーム」(サラリーマンサラ、体操カゲ、後輩ジャッキー)、3位は「ハイテクランド葛西常連チーム」(葛西ラウ、水道屋カゲ、葛西舜はち)となる。この大会の成功を機に、各地で団体戦(3vs3)が行なわれるようになった。同日、「ハイテクランドセガ秋葉原」で「VF2秋葉格闘トーナメント2月決戦」開催。優勝は本厚木ラウ。

2▶●1995.02.12
「バーチャファイターチャンピオンシップファイナルバトル」全国決勝戦が、セガ本社で行なわれる。総合優勝者は宮山武久。『バーチャファイター2』部門の優勝者はキャサ夫。同時に「レディース大会」も行なわれる。優勝は弟子サラ。

●1995.02.19
「ハイテクランドセガ秋葉原」で「VF2秋葉格闘トーナメント3月決戦、3on3チームバトル」開催。優勝はドリームチーム(柏ジェフリー、ブンブン丸、キャサ夫)。

Ⓐ

Ⓑ

Ⓒ

●1995.02.26
「ハイテクランドセガ葛西」で「King Of Virtua Fighters '95 2nd stage VF2 TORIO Battle」開催。優勝は中野アキラ。準優勝 北出充。3位 葛西虎ラウ。

3▶●1995.03.20
「池袋GIGO」で「VF2アーティスティックバトル」開催。優勝はブンブン丸。準優勝は柳本清和。3位 酒井順司。

●1995.03.30
「ポリゴンジャンキー2」開催。場所は渋谷ON AIR EAST。

5▶●1995.05.XX
セガサターンの出荷台数が100万台を突破した記念に、『バーチャファイターCGポートレートコレクション』が非売品として10万人に配られた。

●1995.05.03
「ハイテクランドセガ秋葉原」で「道場対抗戦ファミ通チーム選抜トーナメント」開催。選抜者は、本厚木ラウ、蟹アキラ、あらじ谷塚。

●1995.05.12
「蒲田シネマジック」でAM2研主催「バーチャファイター2レディス大会」開催。

●1995.05.22
銀座、王子ペーパーギャラリーで「バーチャファイターグラフィックス展」開催。企画は大塚ギチ氏。グラフィックスはAM2研の有井氏。(写真H)

●1995.05.28
「ハイテクランドセガ葛西」で「King Of Virtua Fighters '95 3rd stage VF2 Five Players Battle」開催。5人対抗の団体戦。優勝はラウチーム (葛西ラウ、本厚木ラウ、新四天王ラウ、初台ラウ、メストラウ)。準優勝は葛西・行徳チーム (中野アキラ、葛西虎ラウ、中野アキラ弟、水道屋カゲ、じぇむ)。3位 ネオ・ドリームチーム (池袋サラ、柏ジェフリー、ブンブン丸、キャサ夫、新宿ジャッキー)。

6▶●1995.06.10
「VF2マキシマムバトル第1次予選」開始。

●1995.06.11
「ハイテクランドセガ葛西」で「king Of Virtua Fighters '95 4th stage VF2 Ladies Team Battle」開催。優勝はラウチーム (葛西ラウ、本厚木ラウ、葛西ねーちゃんラウ)、第2位は、ぐちだけチーム (中野アキラ、小山カゲ、白山サラ)、3位 チーム暴小太鼓 (谷塚アキラ、居酒屋カゲ、三平へろパイ)。

●1995.06.16
サターン版ソフト『バーチャファイターリミックス』発売。

●1995.06.17
新宿ジャッキーVSブンブン丸、100人組み手開始。同日、渋谷ディスクユニオンで「ポリゴンジャンキースペシャル」開催。

7▶●1995.07.08
「ハイテクランドセガ秋葉原」にて「新宿ジャッキー100人組み手」開催。戦績91勝9敗。

●1995.07.26
バーチャファイター2イメージソングアルバム『DANCING SHADOWS』発売。ジャケットのデザインは有井氏。アルバムプロデュースはAM2研の中村氏。

8▶●1995.08.12
福岡スカラエスパシオホールで「まんがメディアワールド '95」開催。「VF2 FIGHTING CARNIVAL」という大会が催される。ゲストにブンブン丸登場。この頃、多くのキャラクターグッズが発売になる。特に、通称「アキラ汁」と呼ばれるスポーツドリンクは手に入りにくく、レアだった。(写真I)

9▶●1995.09.24
「横浜ジョイポリス」で「VF2マキシマムバトル第2回決勝大会」開催。優勝はZAN兄。第2位がキャサ夫。3位が前田アキラ。(写真J)

10▶●1995.10.20
『バーチャファイター2マニアックス』刊行。同日、32X版『バーチャファイター』発売。

11▶●1995.11.11
『コミック・ビーム』(アスキー刊)にて寺田克也氏描き下ろしの連載「VIRTUA FIGHTER2 TEN STORIES」始まる。(写真K)

12▶●1995.12.01
サターン版ソフト『バーチャファイター2』発売。

●1995.12.26
渋谷ON AIR EASTで「ポリゴンジャンキー3」開催。フライヤーのデザインは松本弦人氏。(写真L)

1996

2▶●1996.02.21
AOUショー'96で『バーチャファイター3』発表。

4▶●1996.04.28
新宿アルタビジョンで『バーチャファイター3』のプロモーションビデオが公開される。

5▶●1996.05.XX
『バーチャファイターキッズ』稼働開始。

●1996.05.17
E3で『バーチャファイター3』デモ映像公開。

7▶●1996.07.19
サターン版ソフト『バーチャファイターキッズ』発売。

●1996.07.27
『バーチャファイター3』体験イベントが行なわれる。

8▶●1996.08.XX
『バーチャファイター3』東京ジョイポリス他でロケテスト開始。

9▶●1996.09.XX
『バーチャファイター3』稼働開始。

11▶●1996.11.08
『バーチャファイター3』のサターンへの移植が発表される。

●1996.11.10
全国のセガ系列のゲームセンターで、「バーチャファイター3マキシマムバトル森永エンゼルカップ第1回予選」開始。

12▶●1996.12.21
サターン版ソフト『ファイターズメガミックス』発売。『バーチャファイター2』と『ファイティングバイパーズ』のキャラクターが総登場。

1997

2▶●1997.02.15
「東京ジョイポリス」で「バーチャファイター3マキシマムバトル森永エンゼルカップ決勝大会」開催。

●1997.02.16
「東京ジョイポリス」で「バーチャファイター3マキシマムバトル森永エンゼルカップ世界大会」開催。世界一決定戦。

＊この年表は『トウキョウヘッド19931995』(大塚ギチ著／アスペクト刊)、『VirtuaFighter CD-ROM THE BEGINNING』(発売元：(株)ユーメックス／企画・制作：日本メディアサプライ (株)／販売元：東芝EMI(株)等をもとに、編集部が独断と偏見で作成したものです。

D

E

F

G

H

I

J

K

L

＊Pic=「VirtuaFighter CD-ROM THE BEGINNING」(for Macintosh)より ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1994,1995,1996 ©JAPAN MEDIA SUPPLY CO.,LTD.1996. ©YOUMEX,LTD.1996.

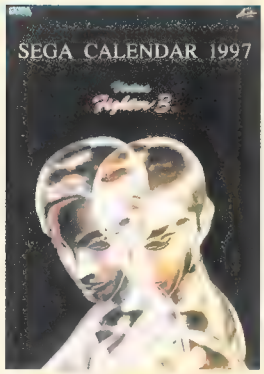
*present

読者プレゼント

アンケートはがきにご協力いただいた読者の中から抽選でプレゼントします。

［締切］平成9年1月末日/消印有効［発表］厳正なる抽選の上、商品の発送をもって、替えさせていただきます

1



1.「SEGA CALENDAR 1997」(5名様)
総監修／鈴木裕、CGデザイン・レイアウト／AM2研『バーチャファイター3』デザインチーム。A2サイズ、全14枚(表紙、台紙含む)。1800円(税込)

©SEGA 1993,1996【提供：セガ・エンタープライゼス】

2.「VIRTUA FIGHTER 3」Tシャツ(各3名様)
鈴木裕監修による"眼・目・め"の斬新なデザイン。前面と背面がまったく同じデザインで作られていて、ちょっと得した気分に。サイズ・フリー、各2000円(税込)

*VF3 Tシャツ A (ジェフリー・リオン・影丸)
*VF3 Tシャツ B (晶・葵・舜帝)
*VF3 Tシャツ C (ウルフ・サラ・ラウ)
*VF3 Tシャツ D (ジャッキー・パイ・鷹嵐)

©SEGA 1993,1996【提供：セガ・エンタープライゼス】

2

3

3.「VIRTUA FIGHTER THE CG」(5名様)
『VF』のキャラクターたちが、次々とその見せ場を展開する2分10秒におよぶフルレンダリングCG。このCGの制作には、AM2研と外部の制作会社"ビルドアップエンターテイメント"があたっている。ビルドアップ自体は、CG映像の制作だけでなく、数々の造形制作などもこなしており、代表作には『ゴジラVSビオランテ』(東宝)のビオランテをはじめ、各種テレビ番組やCMのCG映像などを多く手掛けていることでも有名。非売品

©SEGA 1993,1996【提供：セガ・エンタープライゼス】

4.「VIRTUAFIGHTER3 MAXIMUM BATTLE」参加者募集用店頭ポスター(5名様)
いよいよ始まった『VF3』の全国大会である"森永エンゼルカップ"。大会情報は各店舗はもちろん、セガのホームページでも入手可能！

●http://www.sega.co.jp/sega/vf3/

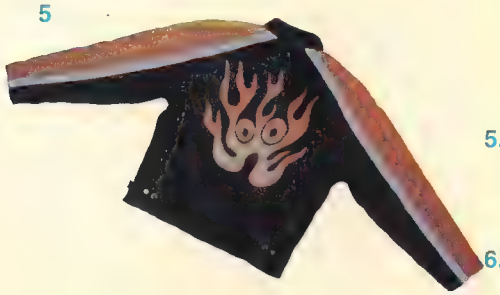
また、『VF3』のホームページが日刊化！　毎日内容が一新されるのだ

●http://www.sega.co.jp/AM2/

©SEGA 1993,1996【提供：セガ・エンタープライゼス】

4

5

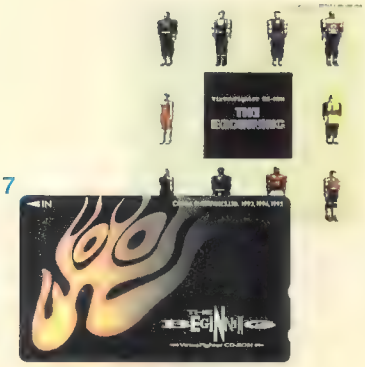


5.「ジャッキー1P革ジャン」(1名様)
"蒼い閃光"。サイズはS・M・L・XLの4種類。'96年12月下旬発売予定　48000円(税別)

©SEGA【提供：コスチュームパラダイス】

6

6.「CGMV VIRTUAFIGHTER3」(3名様)
『VF3』の基礎を徹底解説した、"疾風の章～SYSTEM～"そして、ブンブン丸、柏ジェフリーらスーパーゲーマーたちによる実戦攻略を収録した、"撃の章～BATTLE～"。この攻略ビデオを2巻セットでプレゼント。'96年12月21日同時発売　各4900円(税込)　【提供：ユーメックス】



7

7.「VirtuaFighter CD-ROM THE BEGINNING」テレホンカード(10名様)
最強のゲームはこうして生まれた。ファン待望の『バーチャファイター』大事典。その発売記念テレカを。50度数。非売品

【提供：日本メディアサプライ】

8

8.「FIGHTERS MEGAMiX」(5名様)
話題騒然のセガサターンソフト『バーチャファイター2』と『ファイティングバイパーズ』のキャラクターが総出演する、『ファイターズメガミックス』。'96年12月21日発売　5800円(税込)

© SEGA ENTERPRISES ,LTD. 1995,1996【提供：編集部】

@from editor.

編集後記

ゲームのために月に何万円もつぎ込むようなゲーム好きでも、“この1本”にはなかなか出会えるもんじゃない　これをやるために生きている！と思えるような1本のゲーム　そんな1本と出会うためには、実に多くの要素が必要だ。出会いのタイミング、精神的・肉体的なコンディション、金銭的な状況、適切な指導者やライバルの存在などなど。こういった複雑な要素が理想的な配合でブレンドされてはじめて、ゲームとプレーヤーの濃密な時間が生まれる　VF3、そして『VF』シリーズという“この1本（3本か）”に出会えたこの本のスタッフたちは幸福だと思う。そして、身内が言うと口幅ったいが、彼らのようなプレーヤーを得ることのできた『VF3』もまた幸福なゲームだと思う　もちろん地上のすべてのバーチャジャンキーたちも　本書は、この幸福な出会いに捧げる、オマージュのような一冊だ。ひとわたり目を通したあとにも、折りに触れてこの本を取り出して何度もページを繰ってもらえるようであれば本望だ。　（田原誠司）

暗くて狭い独特のムードが漂う店内で罵声と歓声が飛び交う……。ちゅーわけで、今回は週刊ファミ通所属『バーチャファイタートゥデイ』の面々とファミ通書籍に在籍する『バーチャファイターマニアックス』担当者がタッグを組み、年末進行の最中、死線をさまよいながら（嘘）、祭のような日々をやり過ごし⇨「こんなんできましたけど～」っていうか～　いかがでしたか？ご意見ご感想をお聞かせください　バーチャファイター、ってなんて面白いんだ！っていう“快楽と熱気”みたいなものが少しでも読者のみなさんに伝われば、ちょっと嬉しい　最後に、この本を「すべてのバーチャジャンキーへ捧ぐ」なんてカッコでもつけて締めるとしますか。では、またどこかで。　（山本善宣）

たぶんこの本は、「バーチャ」への愛が強い人ほど楽しめるようにできている　だからって楽しめなかった人の愛が薄いってわけじゃなくて、そんな人は僕らと趣味が合わなかっただけかもしれない。ただ言えることは、この本を面白いと思ってくれた人は、『バーチャ』を愛してるに違いないということです。『バーチャ』を愛してるメンツで、『バーチャ』を愛してる人のために作りました。この本に関わってくれたすべての人に感謝します。　（永田泰大）

好き勝手に企画を考え、それらをすべて実現してしまった、という見本作品がコレ。ファミ通らしい本に仕上がったと自負してますが、どうでしょうか？　特にオフェンシブインタビューでの悪ノリ具合。本当はあんなイヤなやつじゃないです（笑）。最後に、お世話になったセガの梅田さんや池袋の連中に感謝。今度焼肉でも行きましょう。　（小原 久）

『バーチャ』好きな連中が集まってバカみたいなスケジュールで仕事して、どうなることかと思ったけど、しっかりと本になっちった。いっぱいある苦労話なんか全然する気もなくて、ただ、この本を読んだみんなの感想が聞きたくて仕方がない　ハガキ送ってくれ　最後に、迷惑かけまくった関係者の皆さん、お疲れ様でした!!　（篠原元貴）

全キャラの攻略を担当しました。おかげでトゥデイは欄外コラムしか書いてない始末。ゴメンねブンブン。まあ、そんなこんなで、攻略部分で嘘記事があった場合は蟹あてにご一報を。ちなみに、11月に書いているわけなんで、ネタの賞味期限が心配ですわ。エンゼルカップは暇だったら出ます。そんな感じ。金縛り。　（藤沢 弾）

■発行人：廣瀬禎彦　■編集人：浜村弘一　■副編集人：野田稔　■編集長：田原誠司　■副編集長：坂本武郎、宮川隆、村田順一　■デスク：酒井慶太、山本善宣、西田美樹、大城修一　■編集スタッフ：永田泰大、篠原元貴、小原久、藤沢弾、川本ひろし、秋山誠、大谷芳弘、川畑康也、高橋豪　■制作スタッフ：水口章、石川明子、野口真里、松田華子、真々田稔　■編集総務：泉和子、平川友子、市川みのり　■フォトグラフ：今井紀彰、森若匡　■進行：樽本義之、川合昇、藤田昇、石倉夕里　■編集協力：本田文貴、渡辺江里、谷塚真一、佐々木明子、小島創、林克彦、間々田武、海老原玲緒奈、杉原貴弘、江崎和生、高橋知秀、石原徹也、山口誠、清水憲、野口美千生、野田隆介、羽田隆之、吉嶺豊彦、宮山武久、佐谷崇、工藤浩司、河上英人、渋谷洋一、斎藤伸、水野多希子、大塚ギチ、岡田悟志、永原豪、浜屋聡宏　■制作協力：松本弦人サルブルネイ、鵜沼安希雄、岩野希久子、川端康雄、倉賀野太郎、岩井国夫、大西若葉、渡部岳、飯田直子、木村忠由、稲葉和恵　■特別協力：株式会社セガ・エンタープライセス 第二AM研究開発部　■広告営業：大野真、松村道治、小林健太郎、原川朗広、高橋利恵、松尾誠　■雑誌営業：井上大介、伊佐山貴子、西野さつき、吉田茂朗　■出版業務：中尾敬子　■版権管理：米澤祐子

発行/発売 株式会社アスキー　〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　☎03・5351・8111（大代表）　☎03・5351・8249（編集部）

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1993,1996　©ASCII 1997　本誌記事・写真の無断転載を禁じます

WEEKLYファミ通　毎週金曜日発売です　定価290円　※一部地域を除く

本誌の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時のあいだに☎03・5351・8365まで。　印刷/製本　大日本印刷株式会社

aiwa
DIGITAL AUDIO & VIDEO
ALTAVISION
Panasonic
今日の花ことば
Frère
WADAYA
ボア
コロンビアコーヒー

郵便はがき

お手数ですが
50円分の
切手を
はってください

151-24

(受取人)
東京都 渋谷区 代々木 4-33-10
㈱アスキー
ファミ通書籍編集部
週刊ファミ通特別編集
バーチャファイター3 係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19 年 月 日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□ 都道府県			
	☎( ) -			

本書についてどこで知りましたか（複数回答も可）

1. アスキーの雑誌の広告を見て（雑誌名　　）
2. 店頭で見て
3. 知人・友人にすすめられて
4. その他（　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について ▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価 ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

ゲーム雑誌および攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている　　2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている　　4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　）

本書の中で、役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

（　　）

今まで読んで、いちばん役に立った攻略記事を教えてください

書名（　　）出版社（　　）

今後、攻略本を出してほしいソフトがあれば教えてください

その他、ご意見、ご要望があればお書きください

※ご協力ありがとうございました。

会話
OVA
口校
4F
AOKI
WARNER STUDIO
BROS STORE
住友VISA
マナースクラブ
住友銀行
101
ワシントン

遂に登場、バーチャファイター3のキャラクター別攻略ビデオ！ SEGA

Virtua Fighter 3™

セガオフィシャルビデオライブラリーシリーズ

キャラクター別攻略ビデオ

特別価格 各¥2,800(税抜)

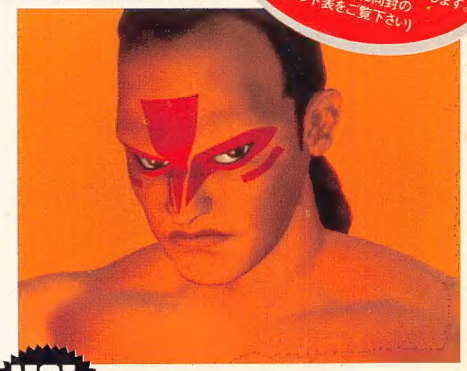
全巻購入特典
特製テレフォンカード
プレゼントキャンペーン実施!!
製品に封入の応募券を全13巻分集めてハガキに貼ってご応募下さい。もれなく"バーチャファイター3"特製オリジナルテレフォンカード(2枚組)をプレゼントします。
(詳しくは製品に同封のコマンド表をご覧下さい)

各30分/カラー/ステレオHiFi★特製コマンド表付き

第一回発売 96年12月21日

VOL 1 **AOI** 梅小路葵 COVC-4878
●Sex:Female●Hobby:Ikebana●Stature:162cm●Weight:47kg
●B/W/H:83/53/86●Blood Type:A●Birthday:1979.3.10
●Country:Japan●Fighting style:Aiki-Ju-Jutsu

VOL 2 **AKIRA** 結城 晶 COVC-4879
●Sex:Male●Hobby:Kung-Fu●Stature:180cm●Weight:79kg
●B/W/H:116/92/94●Blood Type:O●Birthday:1968.9.23
●Country:Japan●Fighting style:Hakkyoku-Ken



VOL 3 **WOLF** ウルフ・ホークフィールド COVC-4880
●Sex:Male●Hobby:Karaoke●Stature:182cm●Weight:104kg
●B/W/H:124/94/99●Blood Type:O●Birthday:1966.2.8
●Country:Canada●Fighting style:Professional Wrestling

第二回発売 97年1月21日

VOL 4 **JACKY** ジャッキー・ブライアント COVC-4881
●Sex:Male●Hobby:Training
●Stature:182cm●Weight:75kg
●B/W/H:112/88/93●Blood Type:A
●Birthday:1970.8.28●Country:America
●Fighting style:Jeet Kune Do

VOL 5 **KAGE** 影丸 COVC-4882
●Sex:Male●Hobby:Mah-jong
●Stature:178cm●Weight:66kg
●B/W/H:101/88/90●Blood Type:B
●Birthday:1971.6.6●Country:Japan
●Fighting style:Ju-Jutsu

VOL 6 **PAI** パイ・チェン COVC-4883
●Sex:Female●Hobby:Dancing
●Stature:167cm●Weight:48kg
●B/W/H:85/53/88●Blood Type:O
●Birthday:1975.5.17●Country:Hong-Kong
●Fighting style:Ensei+Ken

第三回発売 97年2月21日

VOL 7 **SARAH** サラ・ブライアント COVC-4884

VOL 8 **JEFFRY** ジェフリー・マクワイルド COVC-4885

VOL 9 **SHUN** 舜帝 COVC-4886

第四回発売 97年3月20日

VOL 10 **LAU** ラウ・チェン COVC-4887

VOL 11 **LION** リオン・ラファール COVC-4888

VOL 12 **TAKA-ARASHI** 鷹嵐 COVC-4889

VOL 13 **DURAL** デュラル COVC-4890

© SEGA 1993.1996.

★好評発売中/Virtua Fighter3 ゲーム速報版 COVC-4790/税抜¥2,000

コロムビアビデオ
発売元:(株)セガ・エンタープライゼス 販売元:日本コロムビア(株)
★お求めは、全国のレコード店、アニメショップ、その他のビデオソフト取扱店まで。
★お問い合わせ:日本コロムビア(株)ビデオ販売課 TEL03-3584-8239

9784756112767

ISBN4-7561-1276-5

1919476006807

C9476 P680E

WEEKLY ファミ通 特別編集 アスキームック ASCII
バーチャファイター3
定価680円(本体660円)
平成9年1月14日発行
発行人 廣瀬禎彦 編集人 浜村弘一
発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111(大代表) ☎03-5351-8249(編集部)
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 © ASCII 1997 雑誌63598-99